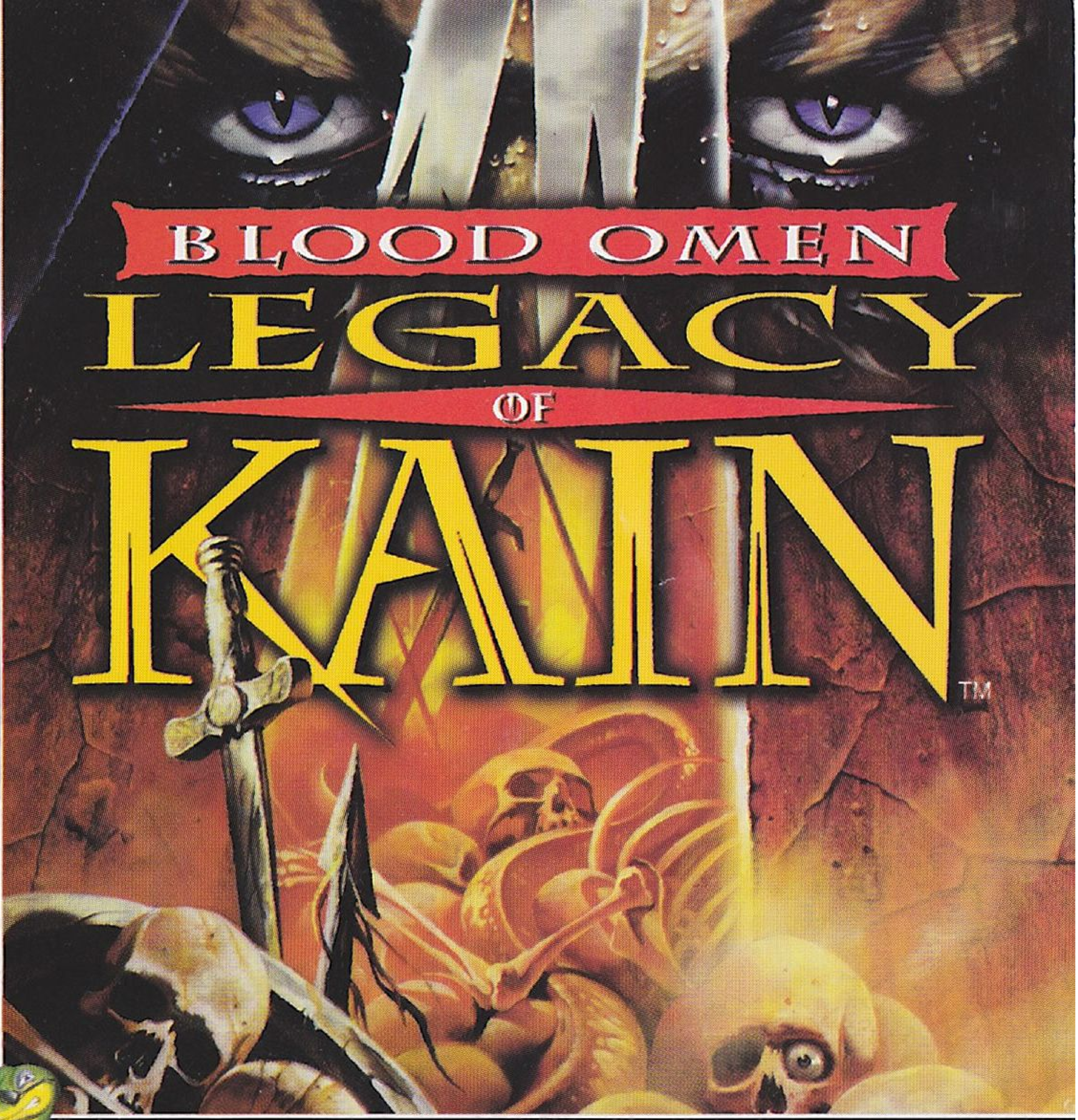
PlayStation

PAL



CRYSTAL DYNAMICS™

English 2

Italian 30

Spanish..............................56

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

© 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics.

1 Player

Memory Card 1 block

SLES-00075

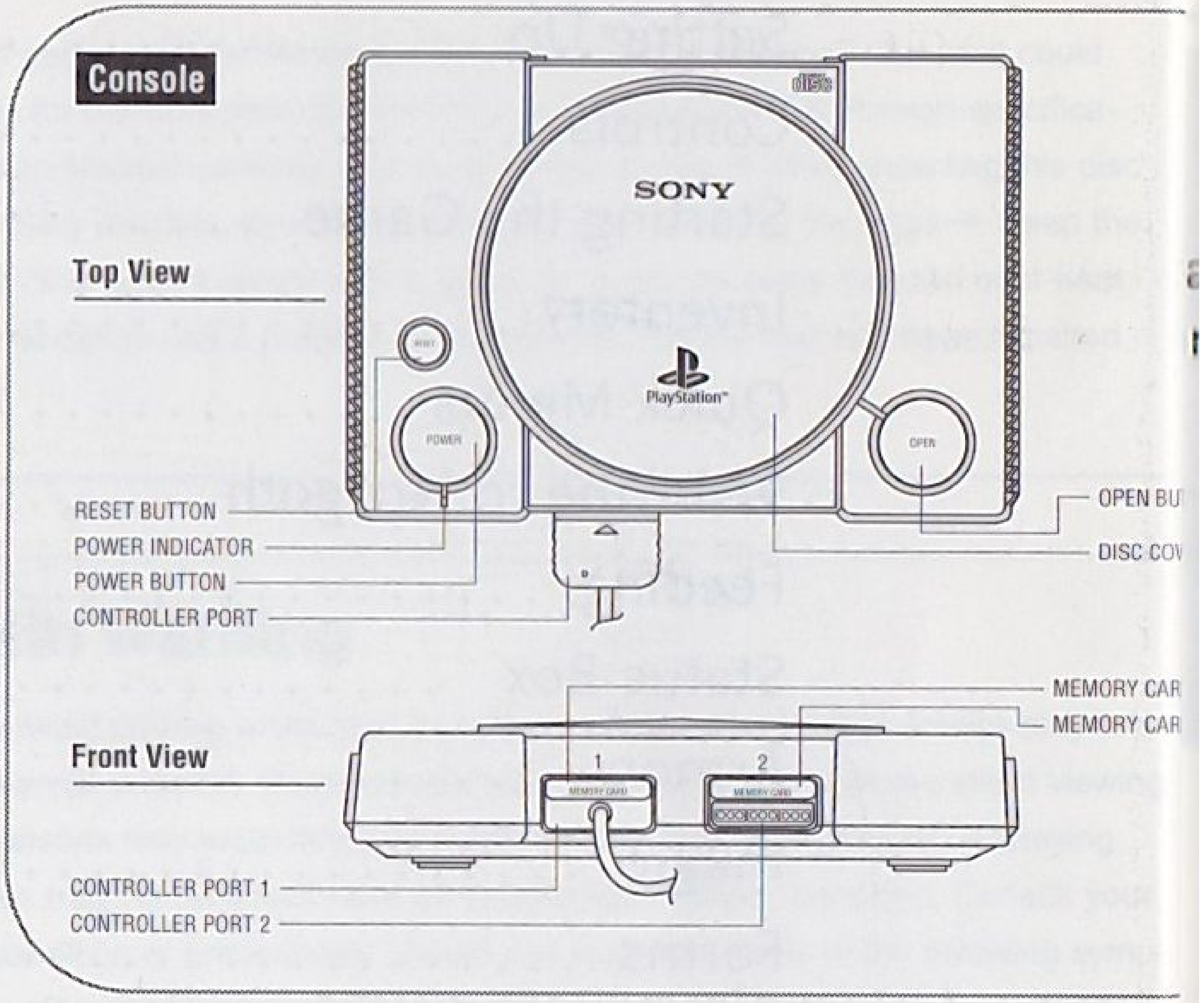
CONTENTS

Setting Up 4
Controls 5
Starting the Game 6
Inventory 8
Quick Menus 8
Welcome to Nosgoth 10
Feeding 13
Status Box 15
Armory 15
Magic 16
Forms 18
Maps & Areas 19
Objects & Power-Ups 20
Tokens 21
Hints in a Vein of Terror 22
Saving a Game 23
Credits 24

Visit Our New Web Site: http://www.crystald.com

SETTING UP

1. Set up your PlayStation™ game console according to the instructions in its Instruction Manual.
2. Make sure the power is OFF before inserting or removing a compact disc.
3. Insert the *BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN* disc and close the Disc cover.
4. Insert game controllers and turn ON the PlayStation™ game console.



5. Follow on-screen instructions to start a game.

It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power is turned on.

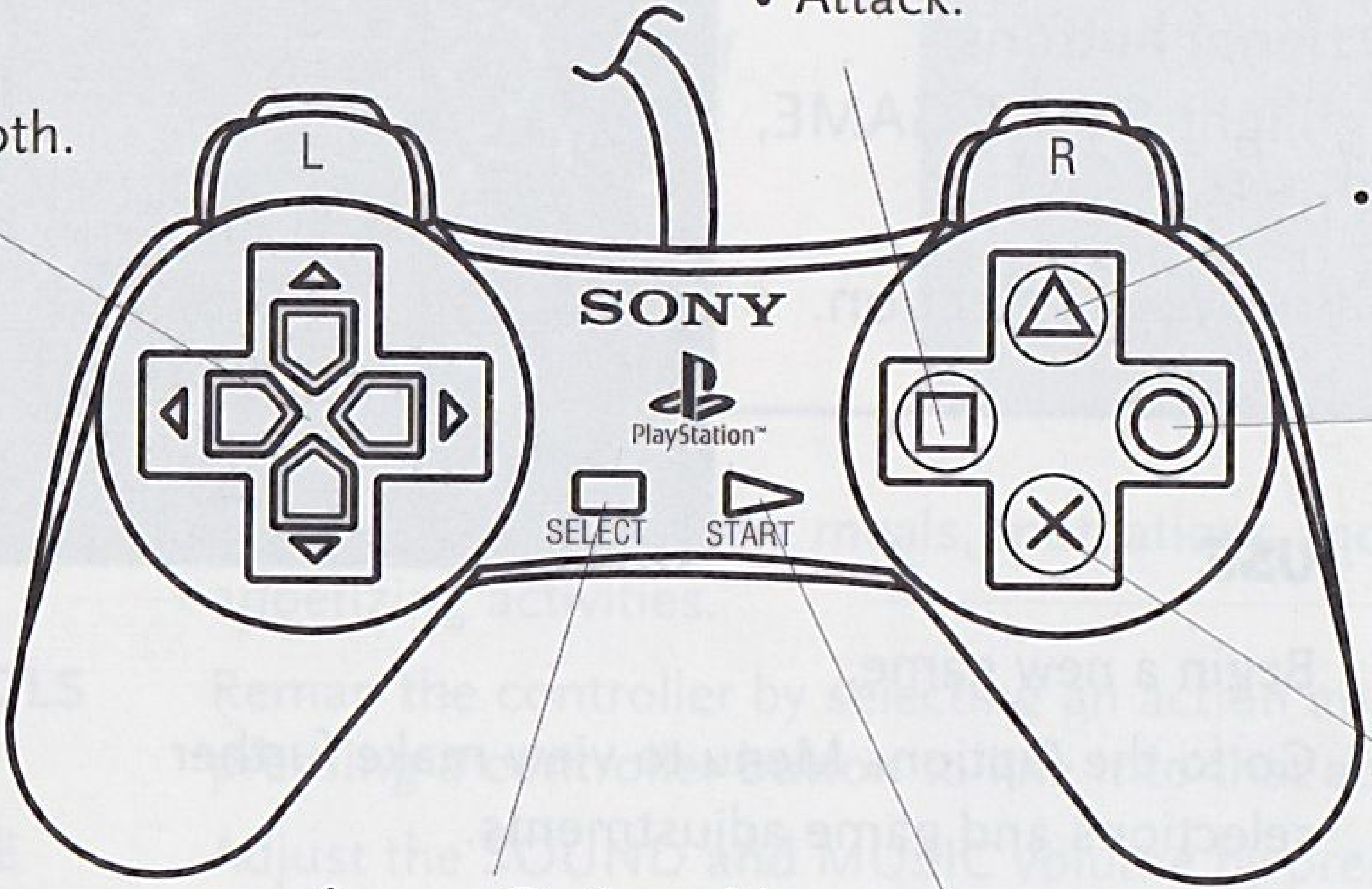
Memory Cards

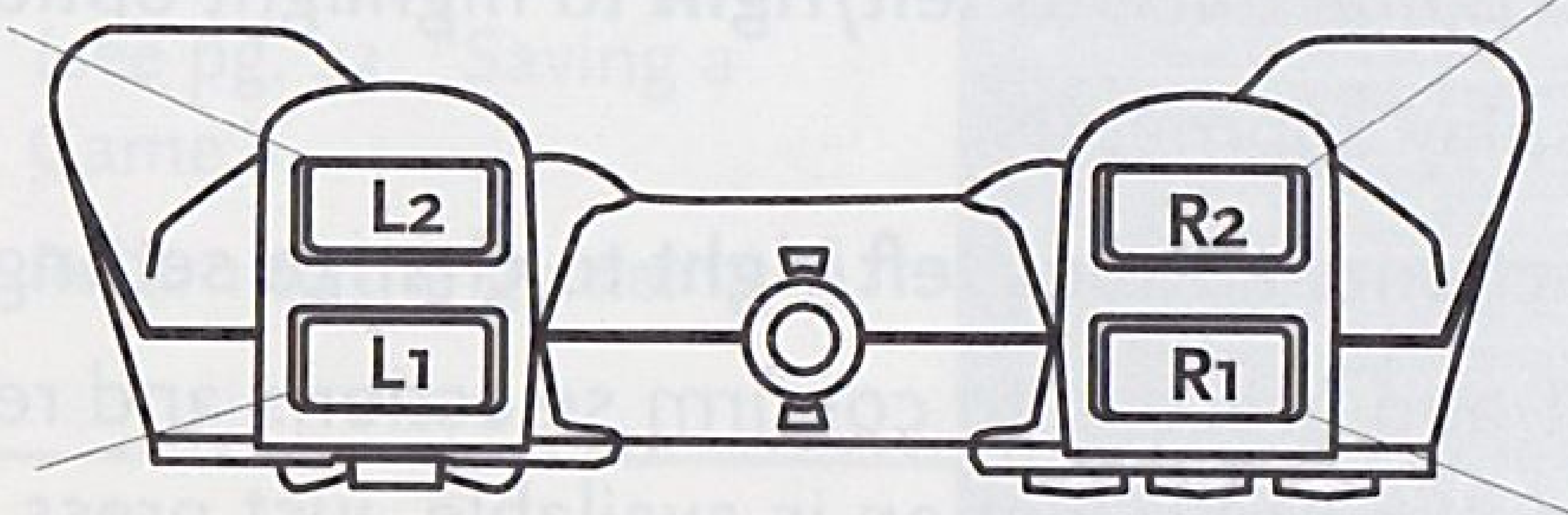
If you want to save your games, connect one or two memory cards before turning on the PlayStation™ game console. If a memory card is full, you will not be able to save games to it. Delete some data before starting play. (See the hardware manual for instructions.) You can continue previously saved *BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN* games by loading them from the Main Menu (pg. 6).

Warning – when using Memory cards containing multi-slot save games, always check that you have enough free blocks using the Internal Memory card manager before commencing gameplay

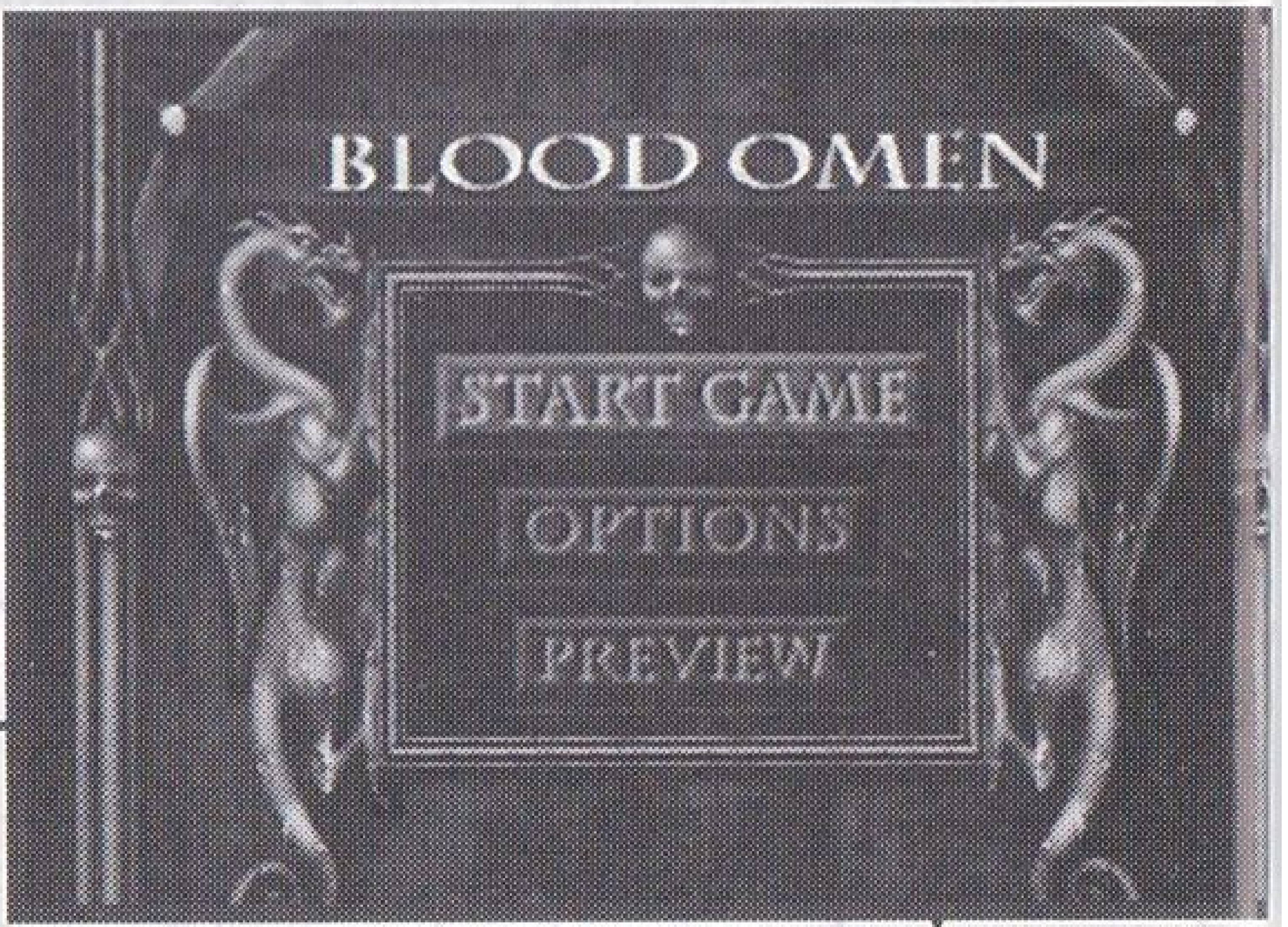
CONTROLS

Note – Use the CONTROLS option (pg. 7) to change the default controls.





STARTING THE GAME



Main Menu

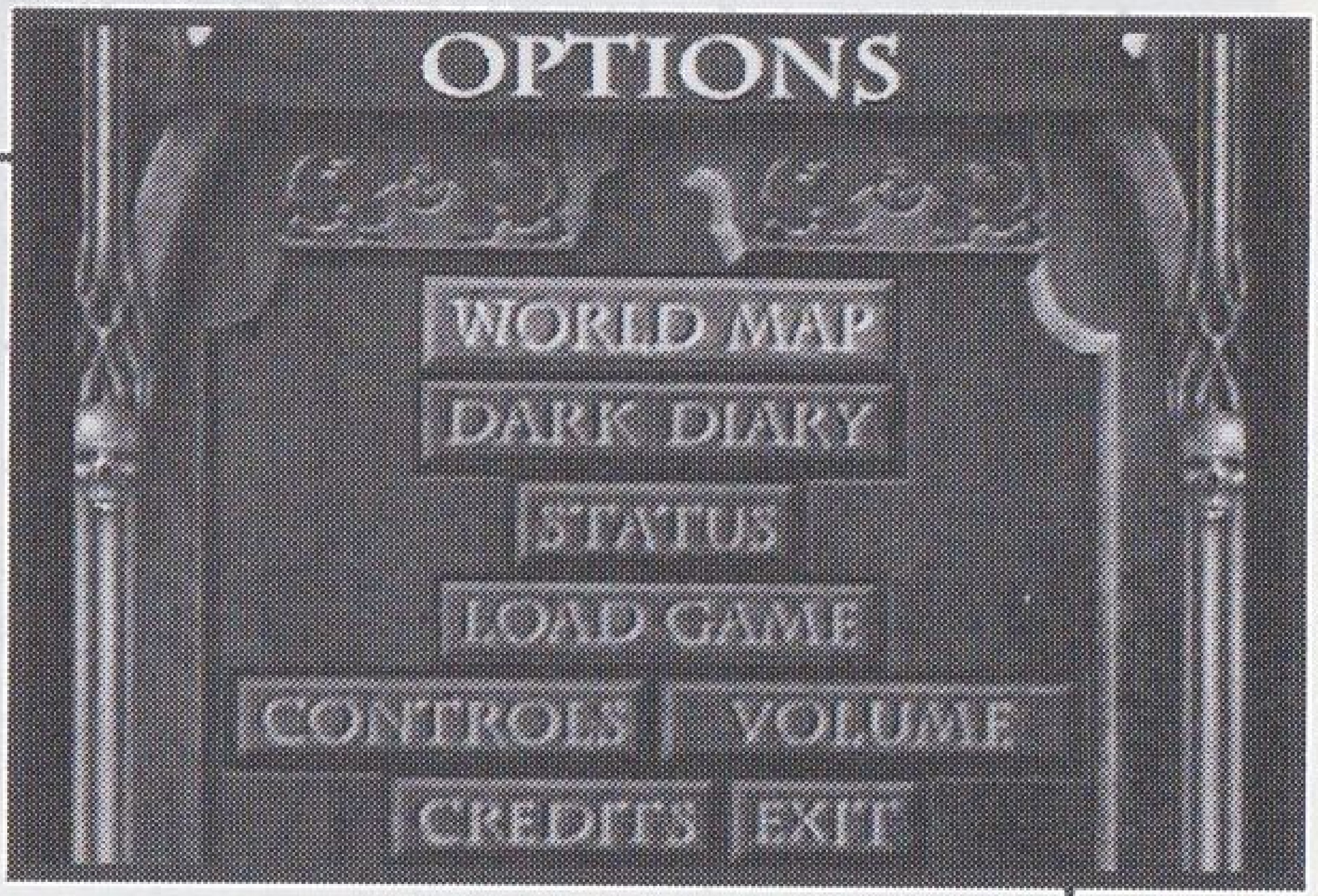
- Press the **Directional buttons up/down** to highlight START GAME, OPTIONS, or Preview.
- Press X to confirm your selection.

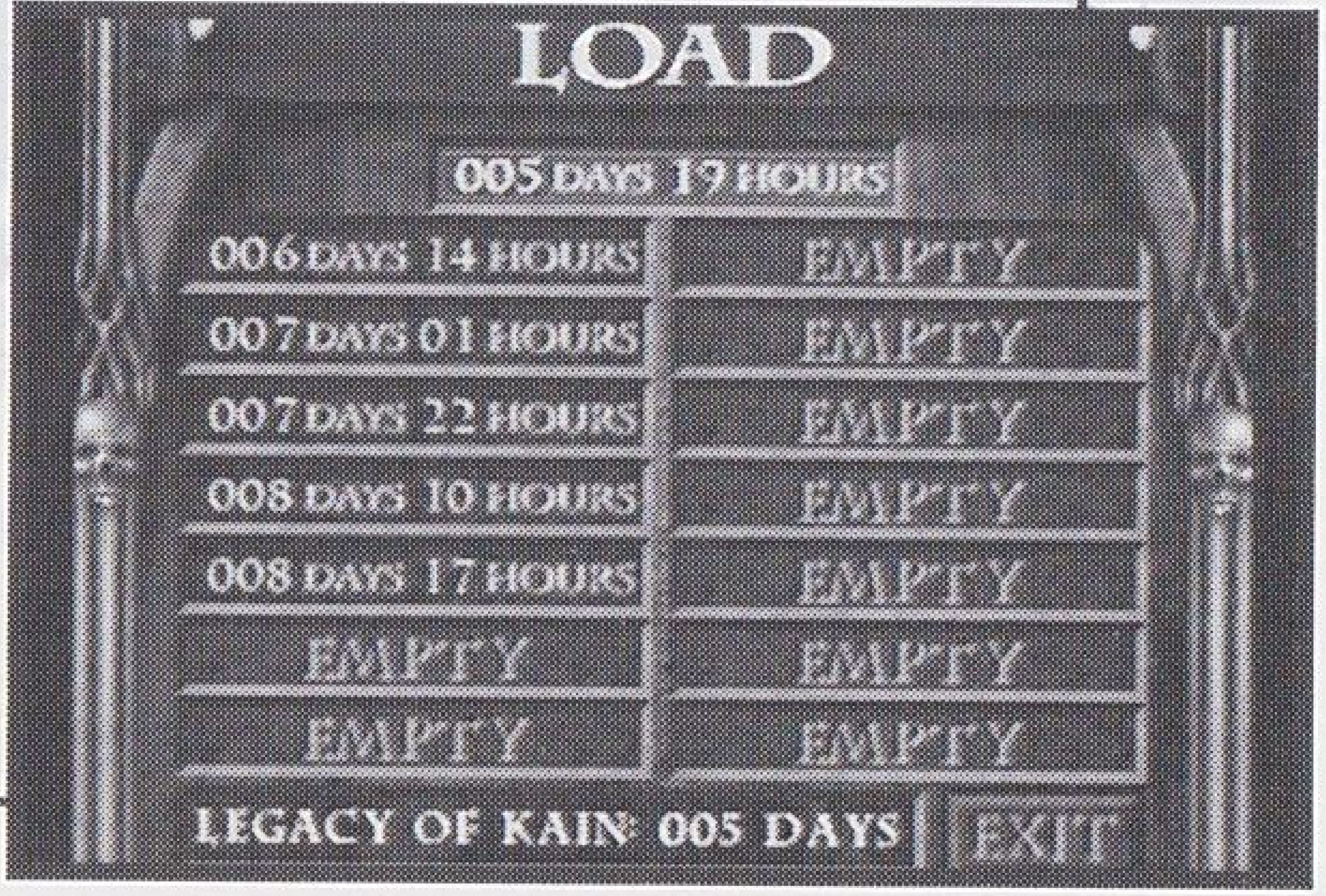
ITEM	USE
START GAME	Begin a new game.
OPTIONS	Go to the Options Menu to view make further selections and game adjustments.
PREVIEW	Check out the next big hit from Crystal Dynamics.

Options Menu

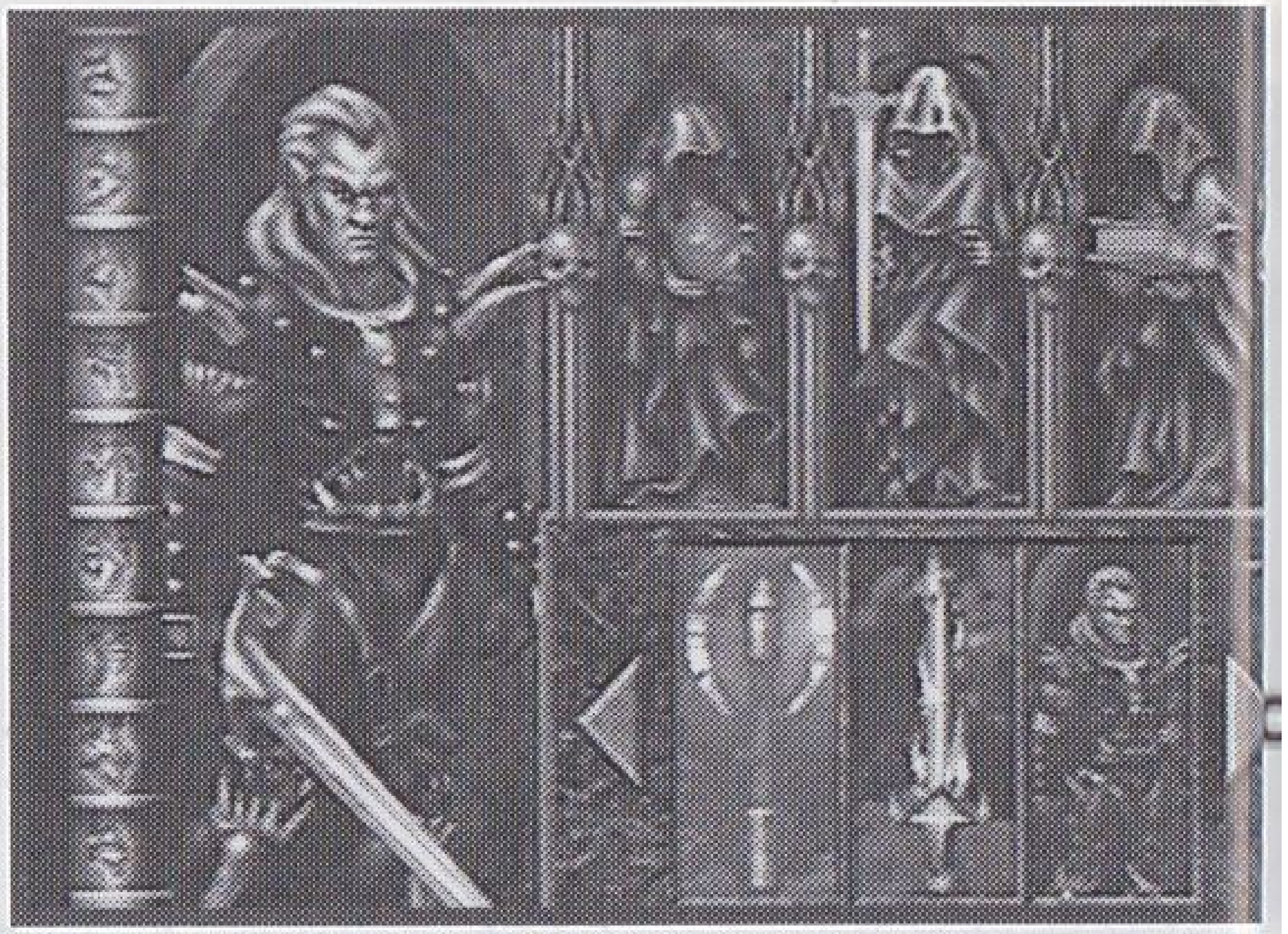
1. Highlight OPTIONS on the Main Menu and press X. During a game, press **Select** to pause and display the Options Menu.
2. Press the **Directional buttons left/right** to highlight options.
3. Press X to display submenus.
4. Press the **Directional buttons left/right** to change settings.
5. Highlight EXIT and press X to confirm selections and return to the Options Menu. If no EXIT option is available, just press X.

OPTION	USE
WORLD MAP	Examine the areas of Nosgoth that you've explored.
DARK DIARY	Review the full motion animations you've experienced.
STATUS	Check your body count, meals, mutilations and other appetizing activities.
CONTROLS	Remap the controller by selecting an action and then pressing a controller button to link it to that action.
VOLUME	Adjust the SOUND and MUSIC volume by pressing the **Directional buttons left/right** to move the slider.
CREDITS	Stroll the Hall of Shame.
LOAD GAME	Continue a saved game by selecting a memory card port on the Load Game Menu, and then selecting a previously saved game (see pg. 23, "Saving a Game").
EXIT	Return to the game.





INVENTORY



1. During a game, press **Start** to access the Inventory Menu.
2. Press the **Directional buttons left/right** to highlight an area: OBJECTS, ARMORY or SPELLS.
3. Press the **Directional button down** to display the highlighted area.
4. Press the **Directional buttons left/right** to scroll through the items.
5. Press ● to hear a description of a highlighted item.
6. Press ■ or **Directional button up** to return to the Inventory Menu; press **Start** to return to the game.

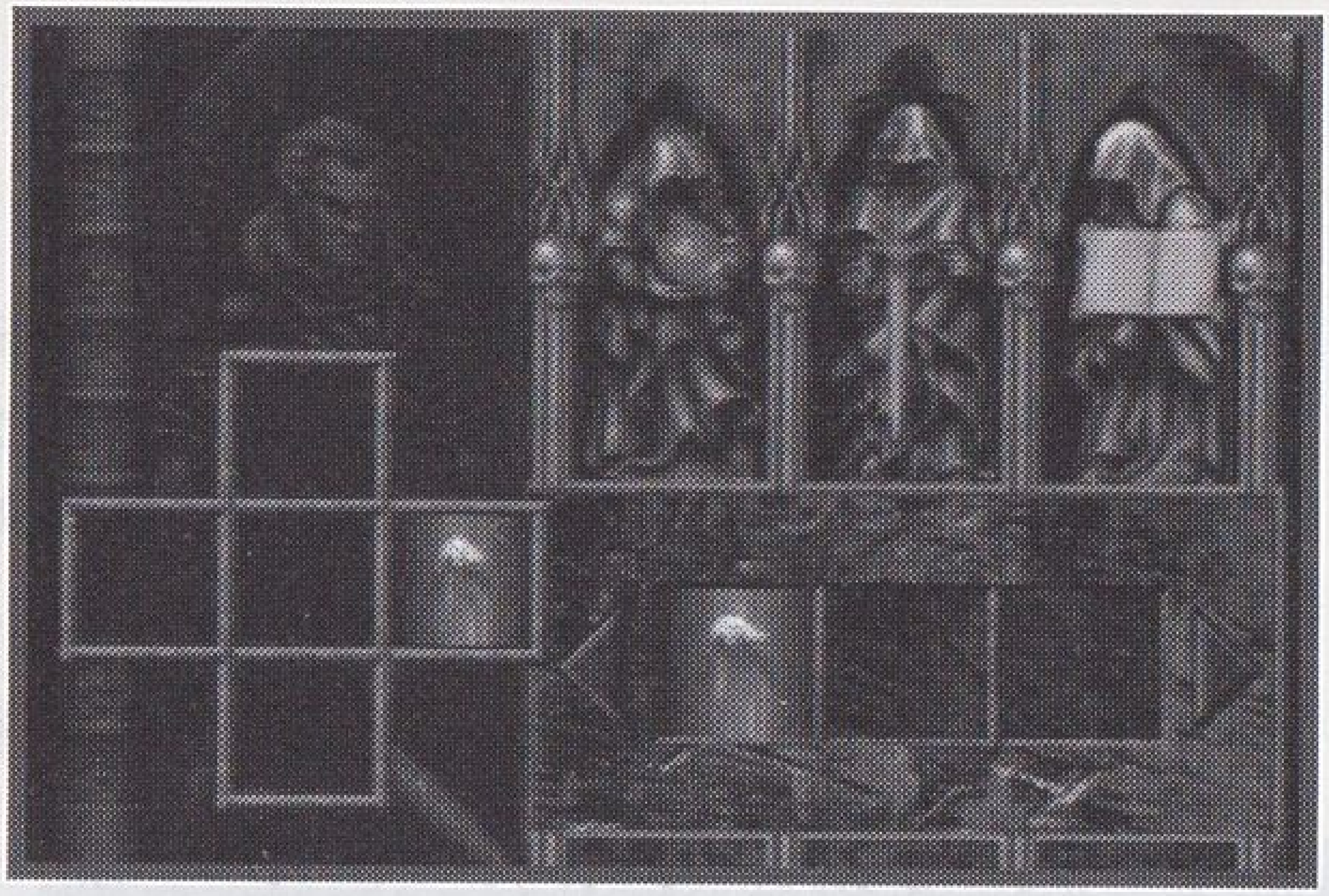
QUICK MENUS

Both Spells and Objects have Quick Menus, which allow you to load your four favorite spells and objects into fast-access menus.

To Load a Quick Menu:

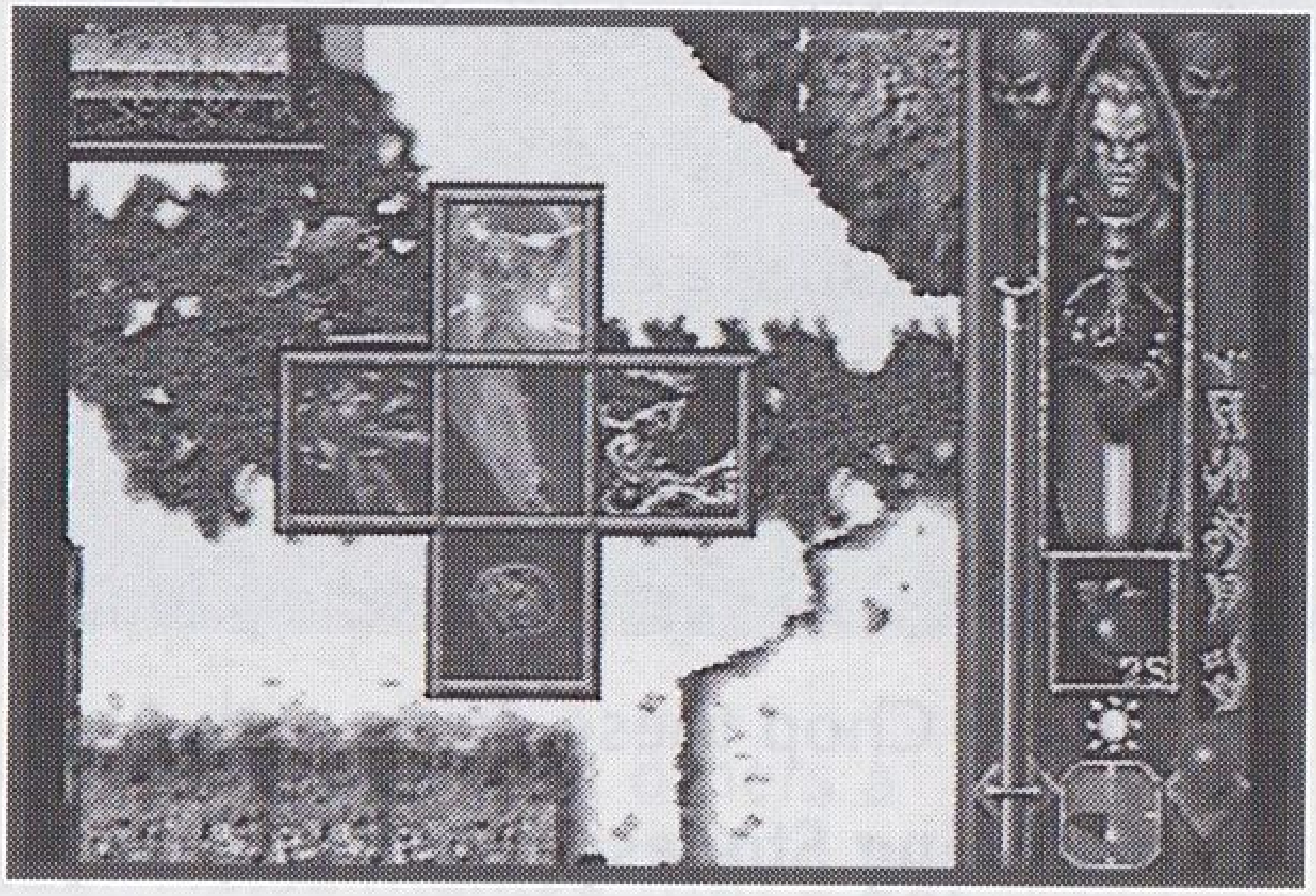
1. Press **Start** to access the Inventory Menu.
2. Highlight SPELLS or OBJECTS and press the **Directional button down** to enter the area.

3. Highlight a spell or object.
4. Press X to create a target box on the Quick Menu, use the **Directional buttons** to select an area on the Quick Menu, and press X again to load the item.
5. Press **Start** to return to the game.



Use a Quick Menu:

1. Press **R1** (spells) or **R2** (objects) to access the Quick Menu.
2. Highlight the item you wish to load into the Spell Box, where it will be ready to use.
3. Press X to load the item and return to the game.



Cast a Spell or Use an Object:

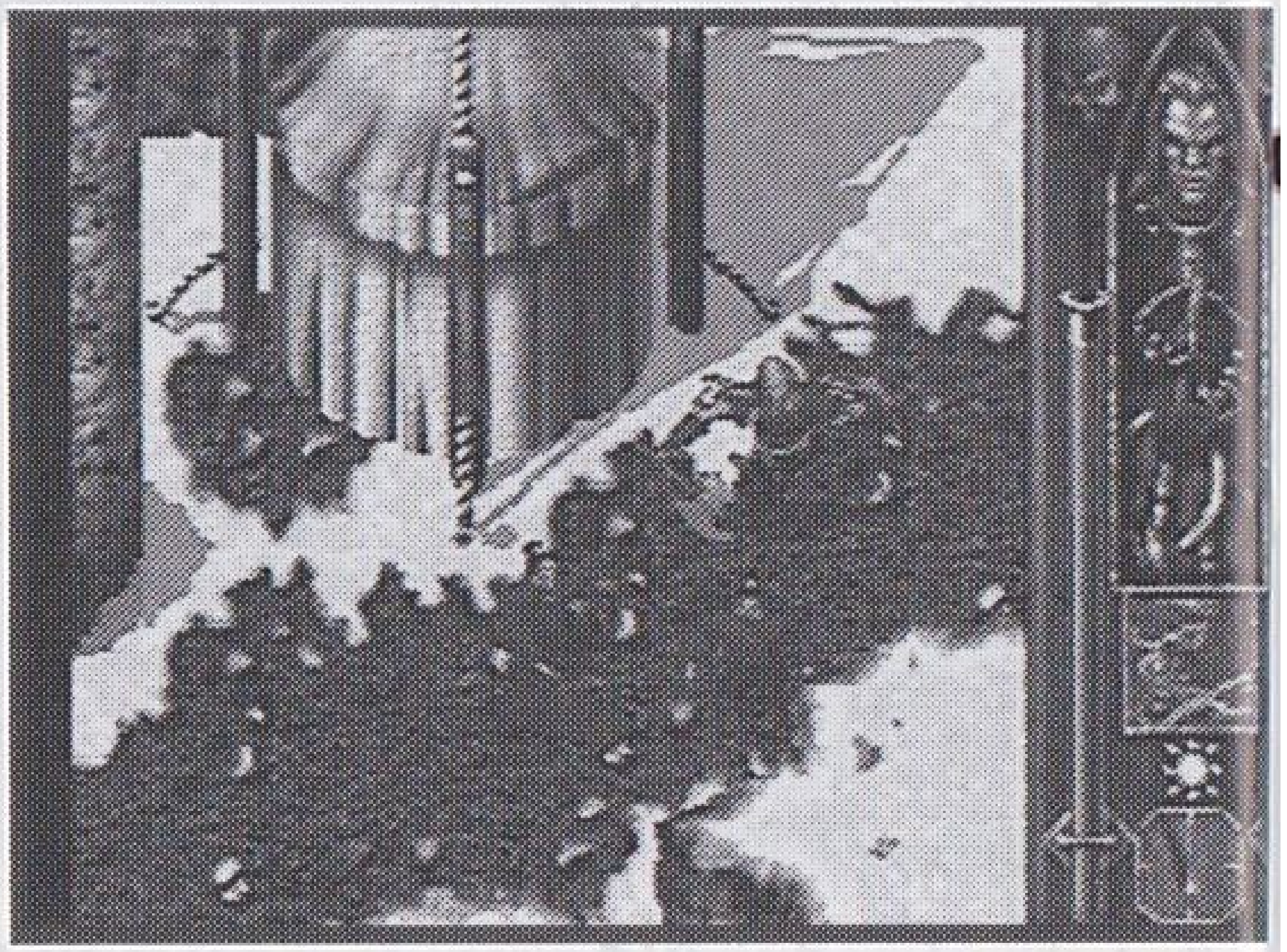
ring the game, press X to cast the spell use the item loaded in the Spell Box.

- You can only cast spells loaded in the Spell Box.
- You cannot use spells or objects when Kain is equipped with a two-handed weapon such as Axes or Soul Reaver, or is in any form other than Vampire.
- When the Spell Box icon is gray, you cannot cast that spell or use that object (for example, when Kain is equipped with a two-handed weapon).

WELCOME TO NOSGOTH

Steel yourself for a grim experience. As a vampire, you have to hack and think your way through a vast, unfriendly world. And the rules have changed. Things that are harmless to mortals can be deadly to a vampire. Study and learn.

Note – White puffs and "oof" sound effects indicate that Kain is taking damage.



Terrain

Water: Causes damage. In Wolf form, Kain can jump over small streams without damage. In Mist form, he can cross water with no damage.

Swamp: Like water, causes damage if crossed unless Kain is in Mist form.

Lava: Causes damage when touched, crossed or jumped over in any form.

Trees: Chop these down with Axes.

Standing Stones: Destroy these by using the Mace.

Boulders: Push these aside. As a fledgling vampire, Kain has the strength to push only small boulders.

Note – Drinking from certain Blood Fountains will increase Kain's strength, allowing him to push larger and heavier boulders.

Weather

Rain: Causes slight damage.

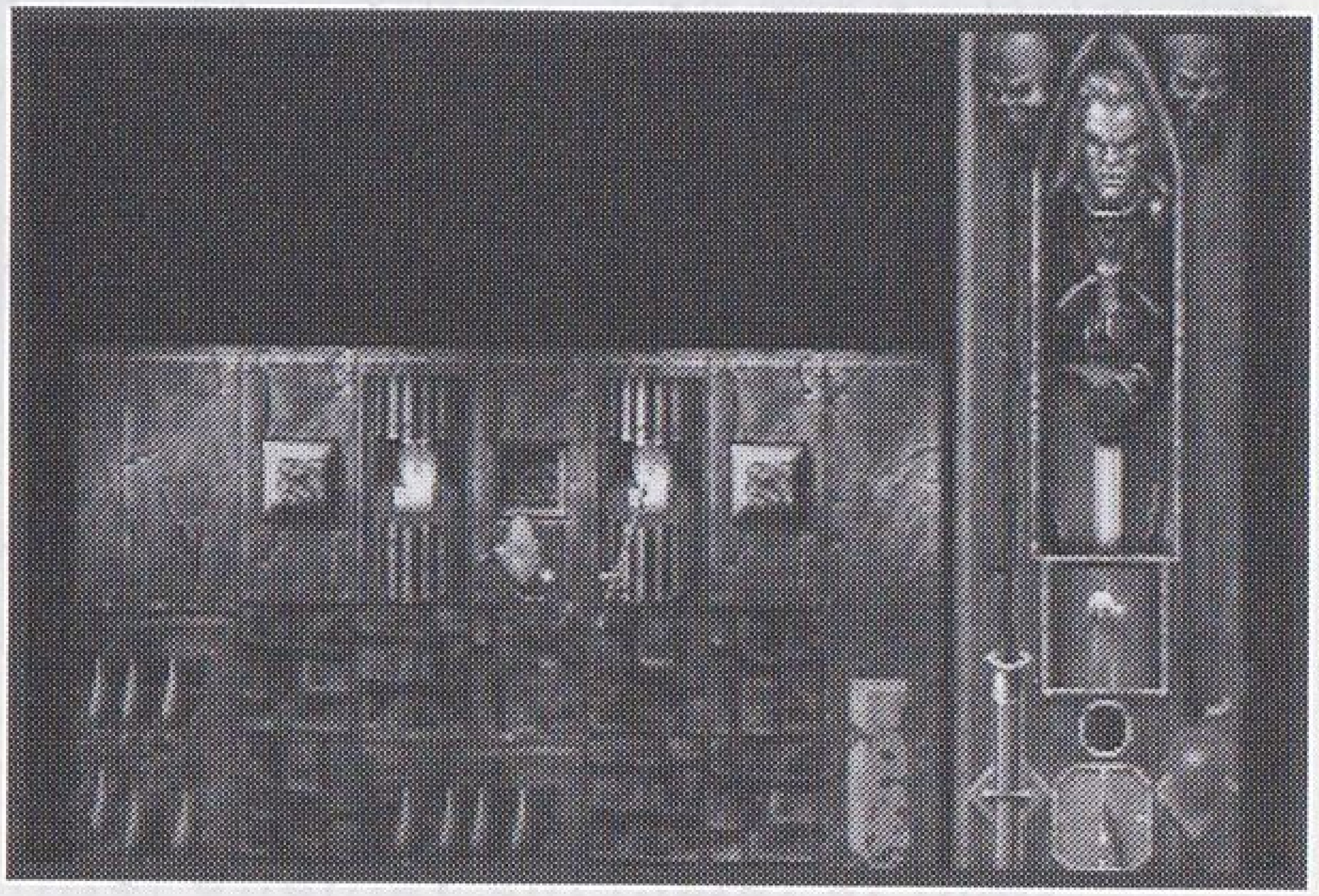
Snow: Causes slight damage.

Items

Barrels: Can be smashed open, often revealing power-ups.

Chests: Wooden chests open automatically. Iron chests must be smashed open with the Mace. Opened chests reveal power-ups.

Buttons, Switches & Levers: Throughout the game, Kain encounters wall buttons, floor levers and floor buttons. They are activated automatically by approaching them. Sometimes these devices must be activated in a specific sequence to trigger an event.



Vista Markers: Kain can trigger these red, glowing, triangular markers by walking over them. Some yield a descriptive voice-over, others a view to some significant location. Visual Vistas marked with a Bat Form icon indicate that Kain can fly to that location in Bat form. Vista markers in front of signposts and hanging signs yield a magnified image of the sign triggered.

Note – To replay Audio or Video Vistas, walk over the triangular marker again and press ●.

Teleporters: Pads marked with runes. When Kain stands on one, he is teleported to a "receiving" pad.

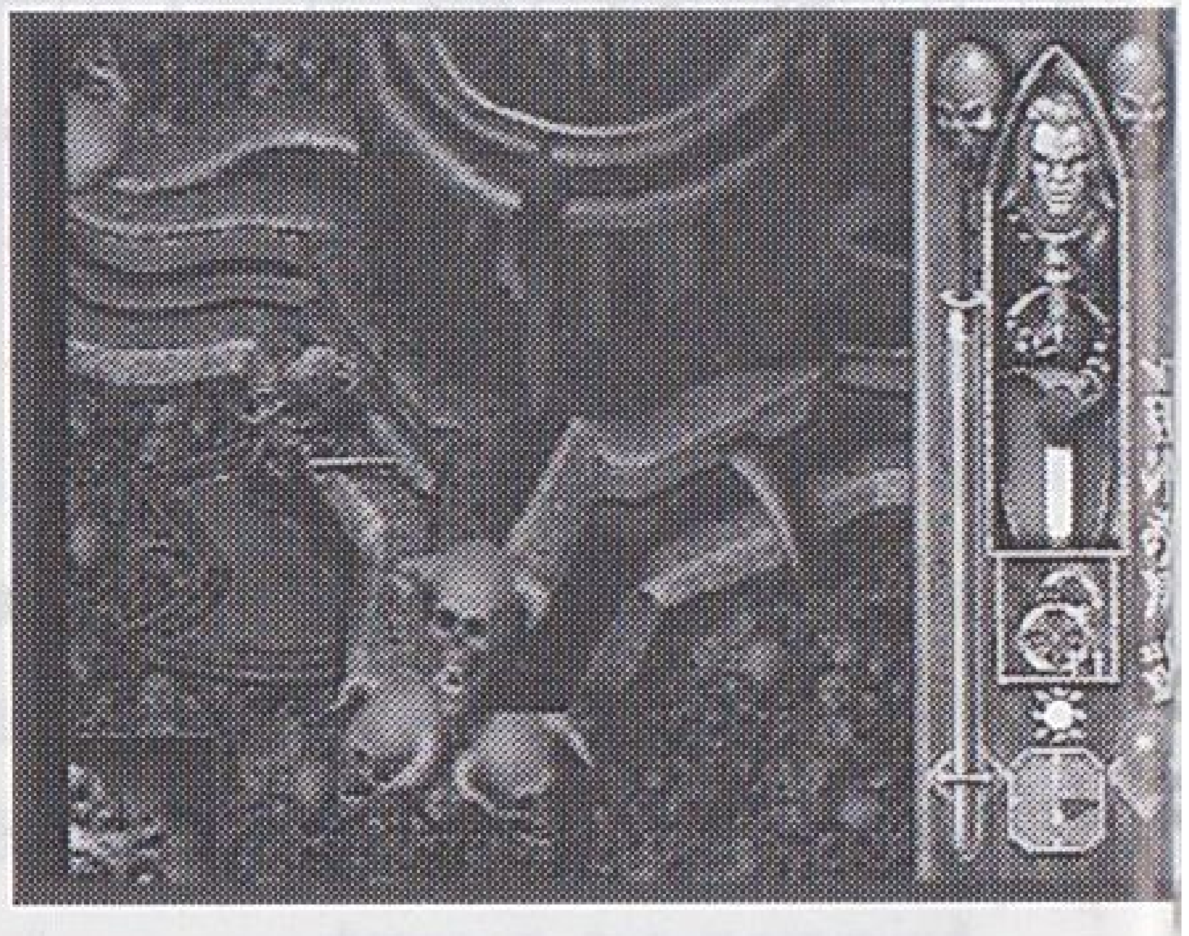
Humans

Villagers: In Disguise or Beguile form, you can "talk" to villagers by pressing ● when near them.

Chained Prisoners and Sleeping Villagers: Fast food. These "meals" don't have to be placed in Waver state before feeding.

Blood Fountains

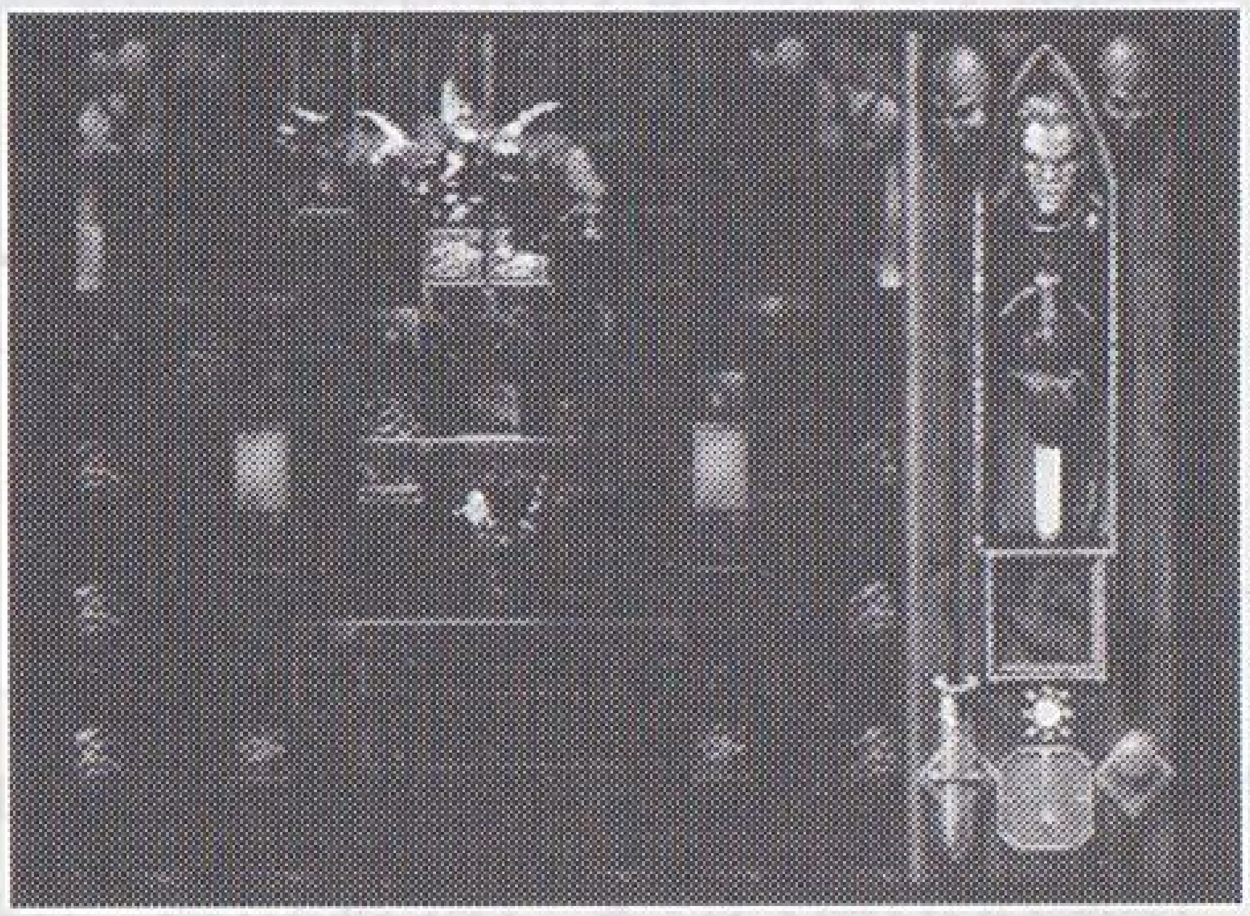
Scattered throughout Nosgoth, Blood Fountains bestow various powers when you drink from them. You may drink once only from each fountain.



- Three fountains bestow extra strength.
- Three speed your Magic recovery.
- One bestows protection from rain.
- One bestows protection from snow.
- One bestows an enhanced Disguise form, Beguile, which allows Kain to retain his Vampire form while appearing as a nobleman to humans.

Spirit Forges

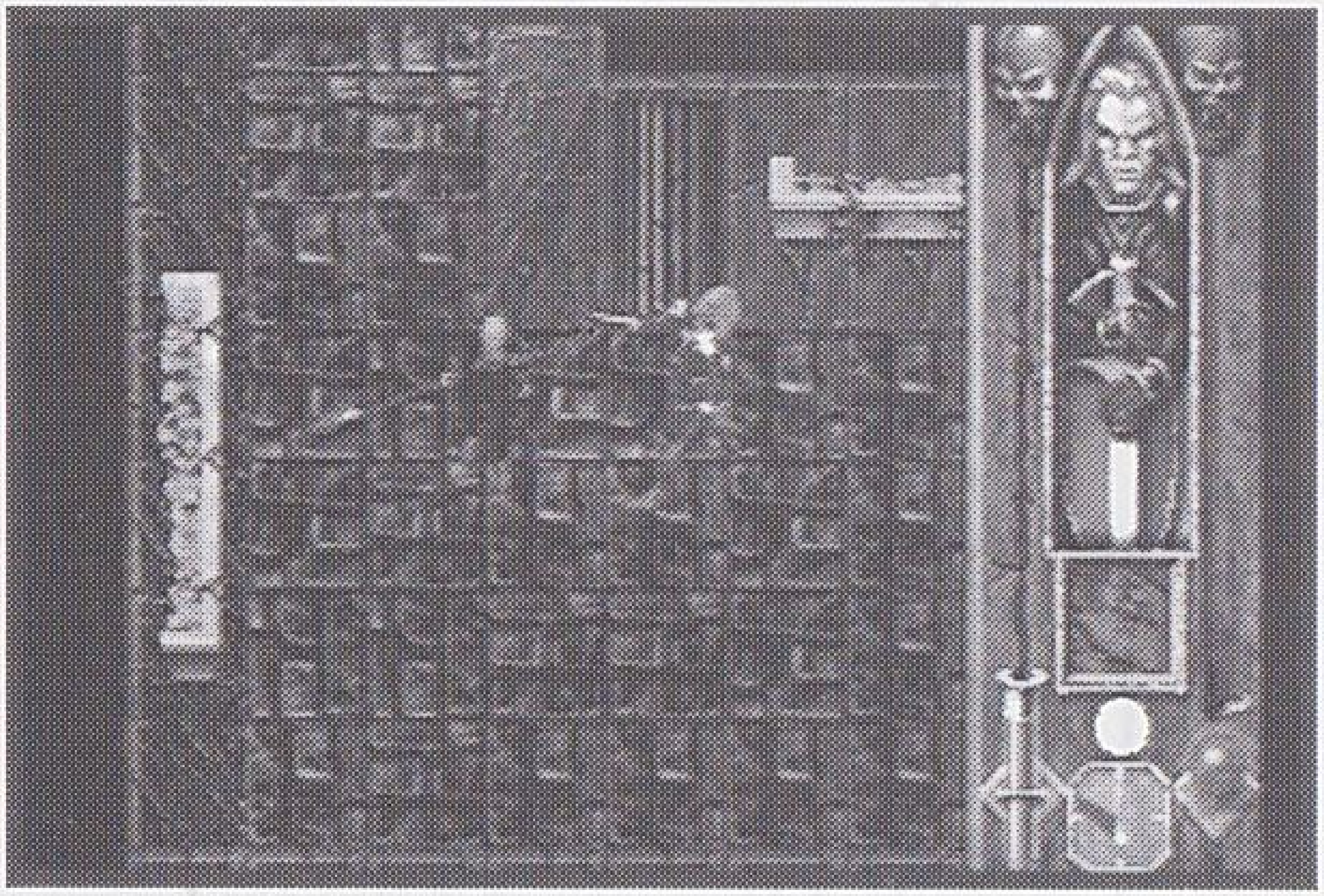
Hidden throughout Nosgoth are Spirit Forges, where you can sacrifice some of your blood for important artifacts.



FEEDING

mpires must drink blood to survive. As you explore Nosgoth and gain experience a vampire, your capacity to hold blood increases. Blood is consumed slowly to aintain your existence. It's also lost when you take damage.

ow to Feed



1. Attack enemies. One hit before enemies die, they sway about the screen in a Waver state.
2. Approach an enemy while it's in a Waver state, and press ● to feed.

ote – You can also feed by using the Blood out and Blood Shower spells or by equipping esh Armor.

lood Types

e four types of blood each have a different effect:

Red Blood: Increases the Kain's Blood Vial (Health Meter).

Black Blood: Decreases Kain's Blood Vial (Health Meter).

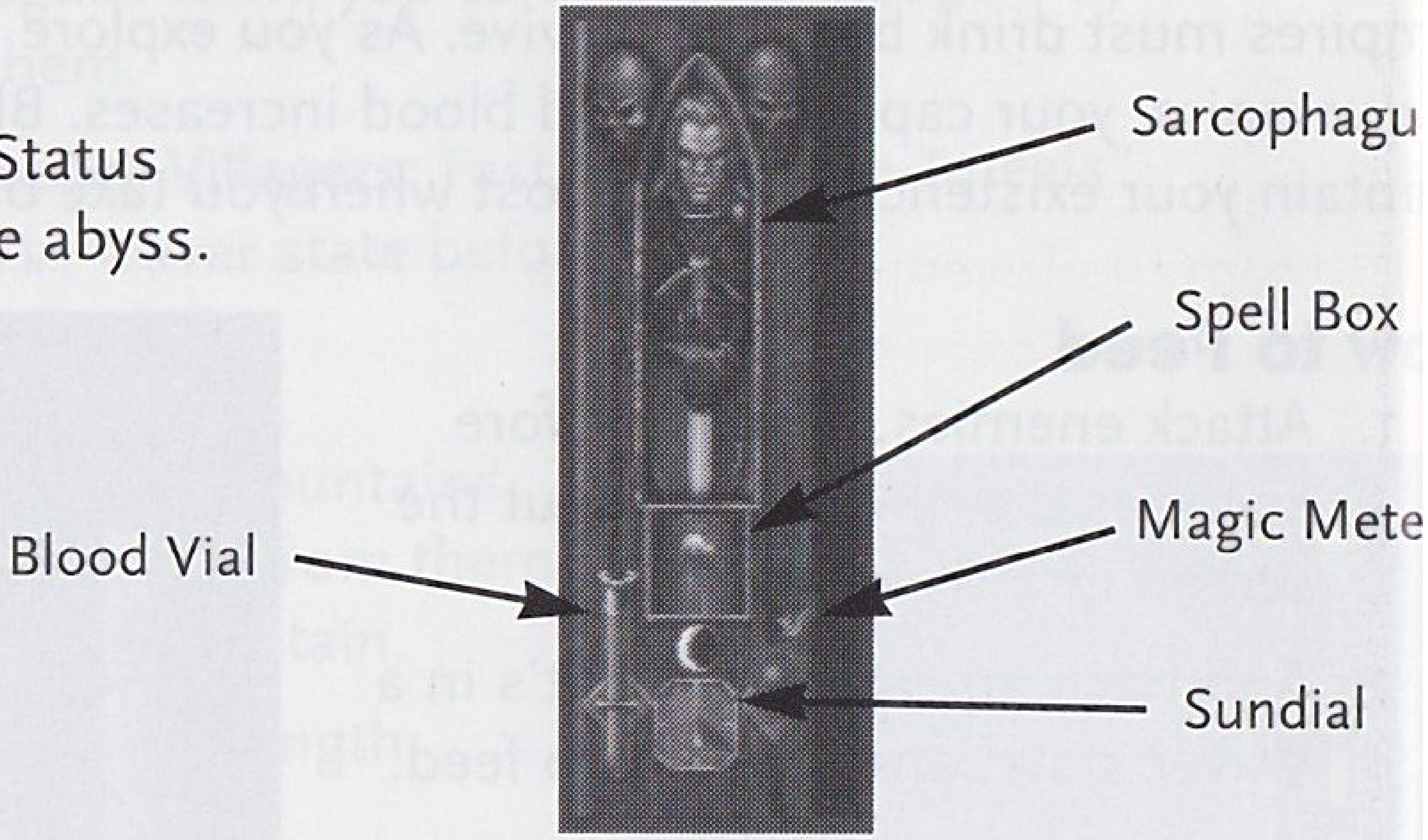
Blue Blood: Ghost/magic blood. Drinking blue blood increases Kain's Magic Meter.

Green Blood: Poison. If Kain absorbs any green blood, his Blood Vial turns green and blood loss accelerates until Kain heals himself with Anti-Toxin.

ote – Green blood wears off in time, if Kain has enough blood in his Blood Vial to wait it out.

STATUS BOX

Keep a watchful eye on your Status Box to avoid an eternity in the abyss.



INDICATOR	USE
SARCOPHAGUS	Depicts Kain's current weapon and armor configuration.
SPELL BOX	Shows spell or object currently loaded.
SUNDIAL	Shows time of day (sun) or night (moon). During the day, the strength of Kain's attack decreases; during the night, it increases. Every 15 minutes, an entire day cycle is completed (7.5 minutes of daylight, 7.5 of night).
MAGIC METER	Indicates Kain's current level of Magic.
BLOOD VIAL	Indicates Kain's current Health.

ARMORY

r times when the sword is mightier than the pen.

o Equip Armor & Weapons:

1. From the Inventory Menu, select the Armory area and press the **Directional button down.**
2. Highlight an item and press ● to hear a description of it.
3. Press ✕ to equip the item.

ARMOR	USE
IRON	Standard armor, and your best all-round protection.
BONE	Causes weaker undead (Skeletons, Zombies, Shadows) to ignore Kain.
CHAOS	Enemies who attack Kain will suffer the same amount of damage as they wreak.
FLESH	Drains an enemy's blood, allowing Kain to concentrate on killing.
WRAITH	When Kain is wearing Wraith Armor, any enemy damage he takes is evenly divided between his Magic Meter and Blood Vial.

WEAPON	USE
IRON SWORD	An heirloom-quality weapon equally good for hacking open barrels and enemies.
MACE	Stuns human enemies and destroys breakable obstacles.
AXES	A brutal two-handed weapon perfect for cutting bloody swaths through multiple enemies. As with all two-handed weapons, Kain cannot cast spells or use objects while equipped with Axes.
FLAME SWORD	Burns enemies.
SOUL REAVER	This two-handed death dealer explodes enemies with one hit. However, it uses Kain's Magic Energy and prevents him from casting spells or using objects.

MAGIC

As Kain explores the world of Nosgoth, he will discover spells. Spells are automatically entered in Kain's Inventory when they are picked up. Spells must be loaded into the Quick Spell Menu and then into the Spell Box before they can b cast. Kain can only cast spells when he has Magic Energy. Each time a spell is cast, some of Kain's Magic Energy is used. As Kain collects pyramids, his Magi Energy capacity increases. Magic Energy is replenished slowly over time.

Note – See "Quick Menus," pg. 8-9, for information on loading and using spells.

SPELL	USE
SANCTUARY	Returns Kain to his crypt.
CONTROL MIND	Gives Kain mind possession over human enemies until the body of the possessed person is killed or until Kain chooses to "unpossess" the person.
SPIRIT WRACK	Gives Kain control over ANY enemy, except bosses.
ENERGY BOLT	Destroys enemies with a bolt of energy. Can be used to trigger switches.
LIGHT	Illuminates dark areas.
INCAPACITATE	Stops enemies.
STUN	Sends human enemies into a Waver state, allowing Kain to feed on them at his leisure.
BLOOD GOUT	A magical projectile that drains the target's blood into Kain's gullet.
BLOOD SHOWER	Blood-gouts all enemies in its area of effect.
REPEL	Shields Kain from all enemy attacks and deflects projectiles.
INSPIRE HATE	All enemies in the area of effect go insane with hate and attack each other for the duration of this spell.
SPIRIT DEATH	Causes immediate death to most enemies (except bosses).
LIGHTNING	Calls a rain of lightning upon all enemies on screen. Can only be used outdoors.

FORMS

As Kain's vampiric powers grow, he becomes able to assume different forms.

To Assume a Form:

1. Press ▲ to access the Forms Menu.
2. Use the **Directional buttons** to highlight the form you want to assume.
3. Press ✕ to morph.
4. Press ▲ when you're ready to return to Vampire form.

Note – You must obtain the appropriate form before you can assume its shape.

FORM	USE
VAMPIRE	Kain's natural form.
WOLF	Allows Kain to jump over otherwise impassable obstacles and ledges, move faster, and rip open throats. Press ■ to attack in Wolf form, and press ✕ to jump.
BAT	Allows Kain to fly to areas marked by Beacons and Boss Levels on the Bat Form Map. (Kain can assume Bat form only when outdoors.)
MIST	Allows Kain to pass through impassable areas such as doors, walls, and so on. Beware the Mist Vortex trap.
DISGUISE	Allows Kain to pass unnoticed among humans.
BEGUILE	Allows Kain to retain his Vampire form while appearing as a nobleman to humans. However, once Kain attacks, he reverts to Vampire form.

MAPS & AREAS

MAP	USE
WORLD MAP	Press **Select** to access. Highlighted areas show where Kain has already travelled.
AREA MAP	Press **L2** to access. Shows the overland or dungeon area Kain is currently occupying.
BAT FORM	Morph into Bat form to access this map.

MAP AREAS	USE
OVERLAND	All unspecified non-dungeon areas on the map.
VILLAGES	Village names and directions are usually given at Visual Vista Points.
BAT BEACONS	Large, rune-covered, antenna-like towers in the overland. These beacons appear as markers on the World Map, showing areas accessible by Bat flight.
BLOOD FOUNTAINS	Provide Kain with different power-ups. Don't get greedy because fountains harm Kain after the initial use.
SPIRIT FORGES	Supernatural spots where Kain can trade blood for objects.
TELEPORTERS	Teleport Kain to different areas.
AUDIO VISTA POINTS	Activate Kain and enemy dialogue. To re-activate, place Kain on the point again and press ●.
VISUAL VISTA POINTS	Activate still shots of various areas of the land. To re-activate, place Kain on the point again and press ●.
SAVE POINTS	Large, rune-covered, antenna-like towers in the dungeons. To save, step on the base. (See "Saving a Game," pg. 23.)

OBJECTS & POWER-UPS

OBJECT	USE
HEART OF DARKNESS	Resurrects Kain or restores health.
ANTI-TOXIN	Counteracts the effects of poison.
FLAY	This slow tracking projectile rips the flesh from its target.
PENTALICHE TAROT	Causes random death to multiple enemies.
IMPLODE	Projectile that implodes on contact.
PUTRESCE	This projectile melts the target in a boiling pool of green slime. Enemies that touch the pool also melt.
ENERGY BANK	Fills Kain's Magic Meter and allows him to cast spells without depleting his power. When the effects of the spell end, all of Kain's Magic Energy is consumed.
SLOW TIME	Slows everything to quarter speed for the duration of the spell.

OBJECT	USE
BLOOD VIAL	Increases Kain's Health Meter capacity.
BLOOD BEAKER	Restores Kain's Health points. Blood beakers come in three sizes: small, medium and large.
RUNE TRIANGLE	Increases Kain's Magic capacity.
MAGIC SPHERE	Restores Kain's Magic points.
ICON CARDS	All objects, weapons, armor, spells and forms are pictured on cards. Pick up cards to acquire whatever is depicted.

TOKENS

TOKEN	USE
NUPRAPTOR'S HEAD	Repairs the Pillar of the Mind.
VORADOR'S RING	Summons Vorador.
TIME STREAMING DEVICE	For trips down memory lane (1 time use).
DOLLMAKER'S DOLL	Holds the soul of King Ottmar's daughter.
DEJOULE'S INSULATING CLOAK	Repairs the Pillar of Energy.
BANE'S ANTLER HEADDRESS	Repairs the Pillar of Nature.
MALEK'S HELMET	Repairs the Pillar of Conflict.
AZIMUTH'S EYE	Repairs the Pillar of Dimension.
MOEBIUS' HOURGLASS	Repairs the Pillar of Time.
ANACROTHE'S SCALES	Repairs the Pillar of States.
MORTANIUS' DEATH ORB	Repairs the Pillar of Death.

HINTS IN A VEIN OF TERROR

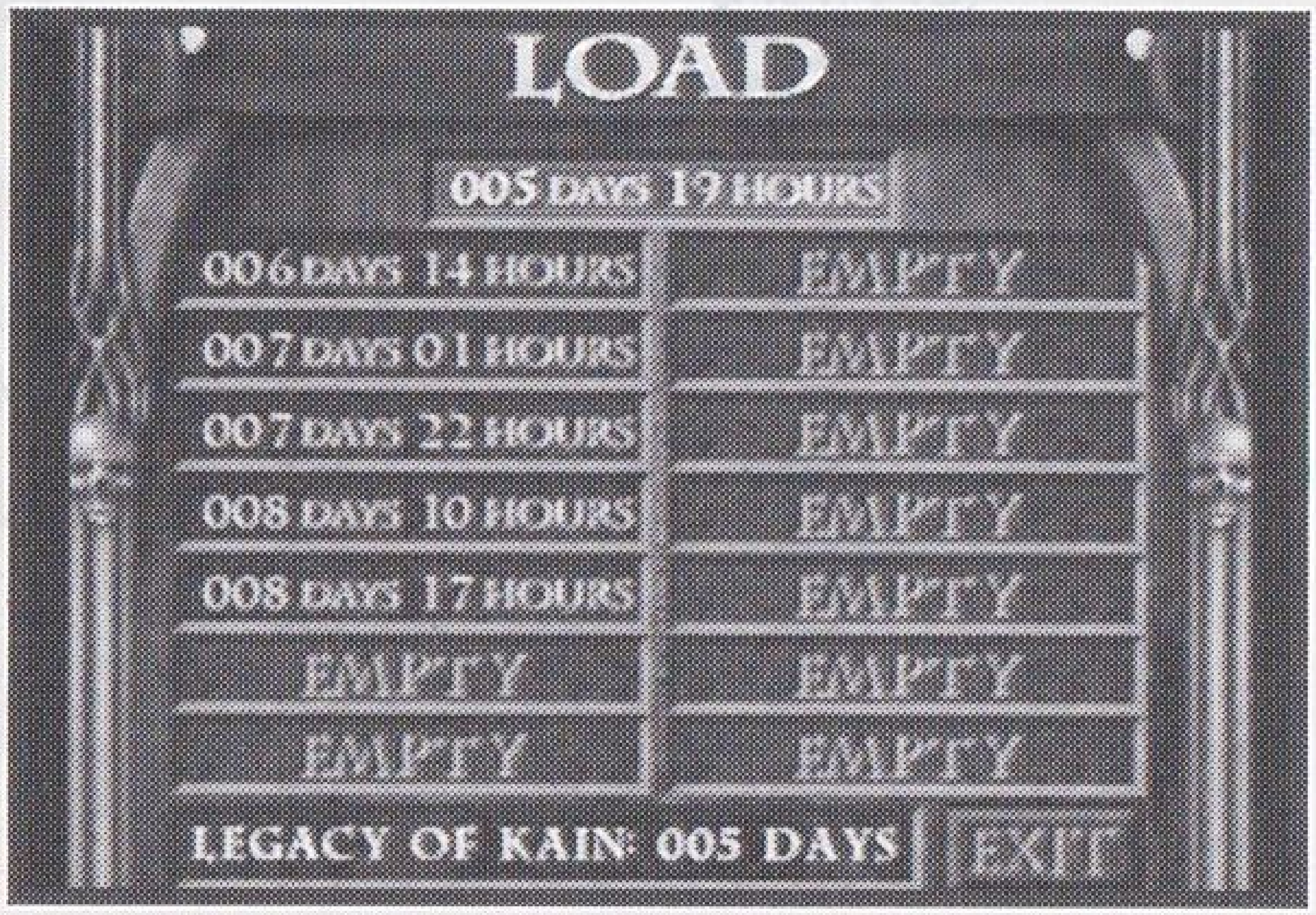
- If you get stuck, try backtracking. You may have missed a switch or a trigger.
- Sometimes you need the help of others to accomplish a task. Control Mind is a must.
- Equip a new spell. You may need it to complete the section you're in.
- Wait until night to enter villages for easy feeding.
- Try moving non-stationary objects around. You might unlock something.
- Save smart, save often.
- If you get stuck - or lost, try using the zoom-out view.
- Watch the animations and listen for hints.
- Experiment with armor and weapons. Different combinations can be deadly.
- Certain enemies have weaknesses that can be exploited. Undead are susceptible to fire.
- You know you've backtracked if you see the ghosts of your vanquished foes.
- Certain forms have more than one use. Experiment.
- Sometimes it's better to blend in than to stand out. People will talk to you (or leave you alone) as long as you know how to look.
- Kain is more powerful at night. This is a good time to confront stronger foes.
- Feed well, but do not over graze the pasture..

- Blood Fountains offer Kain much more than a free meal. Listen to the Spirits.
- Once you pass through a land, you're far from through with it. Return there with new powers and you'll find that your patience yields great rewards.
- Don't just wait to use the Heart of Darkness until you need to be resurrected. Use it to add blood to your Blood Vial while you're alive.
- Don't rush. Take time to enjoy the sights of Nosgoth. You have eternity to exact your revenge. Use it!

e – After you clear an area of foes, some will return as ghosts, Ghosts do damage to your ic Meter. Ghosts' blood adds to your Magic Energy. Game play begins (in Mausoleum) lay 4 hour 17

SAVING A GAME

1. Walk to a Save Point in a dungeon and step on the base.
2. The screen will ask if you want to save the game. Select YES and press ×.
3. The Memory Card Menu appears. Use the **Directional buttons** to select a memory slot.
4. Press × to save the game to that slot and automatically return to the game.



CREDITS

International Marketing Manager
Jim Curry

ART

Lead Artists
Darren Cranford
Kevin Gordon
Ken McCulloch

Senior Artists
Scott Collie
Scott Derby

Artists
Ryan Andrews
Tony Ascroft
Al Grace
Clint Green
Brad Ryan
Phil Tauro

Producers
Andy Trapani
Rosaura Sandoval

CODE

Lead Programmer
Denis Dyack

Senior Programmers
Clint Lipczynski
Andrew Summerfield

Programmers
Andrew Bates
Rick Goertz
Doug Tooley

Director
Denis Dyack

DESIGN

Lead Designers
Seth Carus
Armando Marini
Ken McCulloch

Designers
Albert Alejandro
Riley Cooper
J. Epps
Chazz Geiwitz
Jack Meier
Rodney Rapp
Kenny Reeves
Josh Rose
Eric Simonich
Ted Traver
Caroline Trujillo
Jaime Wojick

Marketing Manager
Jim Curry

ice-President of Marketing
Scott Steinberg

Activision Marketing
Henry Siegel
Marc Metis

Kain Concept
Denis Dyack

Blood Omen Story Line & Mythology
nis Dyack & Ken McCulloch

Original Cinematic Script
Ken McCulloch

matic Script Edits & Additions
Jim Curry
D. G. Chichester

Original In-Game Script
Ken McCulloch

Revised In-Game Script
Sheatiel Sarao
Seth Carus
Jim Curry

Design Manager
Amy Hennig

Producers
Rick Goertz
Lyle Hall
Joshua Marks
Mark Wallace
Jeff Zwelling

Executive Producer
Jonathan Miller

Activision Producer
Jason Kay

Supplementary Art
Ross Cutler
Mike Tweedle

Programming Support
Adrian Longland

IGOT Tool Support
Sean Vikoren

Music
Steve Henifin

Additional Music
Scott Shelly

Cinematic Sound Effects
Denis Dyack
Dave Nelson/Outpost Studios
Jim Lebrecht

Cinematic Foley
Dave Nelson/Outpost Studios

In-Game Sound Effects
Denis Dyack
Earl Vickers

Cinematic Voice Director
Todd Bonzung

In-Game Voice Director
Maddy Bascom

Voice Talent:

Kain
Simon Templeman

Mortanius, William the Just
Tony Jay

Vorador, Bane
Paul Lukather

Moebius, Nupraptor, Anarcrothe
Richard Doyle

Ariel, Azimuth, DeJoule
Anna Gunn

Malek, Ottmar, Dollmarker
Neil Ross

Sound Support
Mark Miller

Test Manager
Alex Ness

Lead Tester
Sheatiel Sarao

Assistant Lead Testers
Rich Krinock
Steve Papoutsis

Testers
Tony Borba
Attilio Brandi
Jeremy Bredow
Mike Brown
Chris Bruno
James Cabot
Shun Chang
Casey Craig
Joe Damon
Chris DeMartini
David Dao
Mitch Giampaoli
Karl Hagemann
Billy King
Doug Leslie
Craig Lonciero
Sam Maciel
Sean MacGrath
Scott Matt
Dan Miley
Billy Mitchell
Matt Prescott
Brett Robbins
Jim Reuter
Jason Sinclair
Sam Villanueva
Pat Walsh
Jeff Wilkinson
John Yanik
Matt Young

Manual
Carol Ann Hanshaw

Thanks
Karyn DePetris
Ross Lillo

Special Thanks
Tom Carey
John Mitterer
Lyle Hall
All the “digital widow
“The Coffee Guy”

TAL DYNAMICS LIMITED WARRANTY

ystal Dynamics warrants to the original purchaser of the computer software product, for a period of 90 days m the date of original purchase (the "Warranty Period"), that under normal use, the magnetic media and the r documentation are free from defects in materials and workmanship.

nty Claims

make a warranty claim under this limited warranty, please return the product to the point of purchase, ompanied by proof of purchase, your name, your return address and a statement of the defect. OR send the c(s) to us at Crystal Dynamics, 64 Willow Place, Menlo Park, CA 94025-3691, within 90 days of purchase. lude a copy of the dated purchase receipt, your name, your return address and a statement of the defect. ystal Dynamics or its authorized dealer will, at our option, repair or replace the product and return it to you stage prepaid) or issue you with a credit equal to the purchase price.

replace defective media after the 90-day warranty period has expired, send the original disc(s) to the Crystal namics address given above. Enclose a statement of the defect, your name, your return address, and a check money order for US $10.00.

tions

is warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be ding on or obligate Crystal Dynamics. Any implied warranties applicable to this software product, including rranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described ove. In no event will Crystal Dynamics be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting m possession, use or malfunction of this Crystal Dynamics software product.

me jurisdictions do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or itations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may t apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from isdiction to jurisdiction.

e foregoing Crystal Dynamics Limited Warranty terms do not affect your statutory rights as a consumer.

PRE-RECORDED GAMES HINTS LINE

0839 994457

This call costs 49 pence per minute (maximum call charge £3.00). Anyone under years of age must obtain permission from the person who pays the telephone bil before calling. Service operated by Crystal Dynamics, Units 2/3 Holford Way, Holf Birmingham, B6 7AX. Available 24 hours a day, 7 days a week. (U.K. only)

Allestimento 32
[illegible]
Inizio del gioco . . . . [illegible]
[illegible]
Menù [illegible] . . . . [illegible]
Benvenuti a Nosgoth 38
Nutrimento 41
Quadro della [illegible] 42
[illegible]
[illegible]
Metamorfosi 45
Oggetti ed energizzanti . . . . [illegible]
Oggetti supplementari 49
[illegible]
Come salvare il gioco 51
Crediti 52

Precaución

● Este disco compacto contiene software para la unidad PlayStation. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropears Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation para fuera de Europa. ● Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlaySta ● Inserte el disco en la PlayStation con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. ● Cuando maneje el disco, procu no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. ● Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límp cuidadosamente con un paño suave. ● No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite qu entre en contacto con la humedad. ● No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún t de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

● Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la unidad. ● No utilice la unidad si está muy cansado o si ha dormido poco. ● Emplee la unidad en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pant ● Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataque epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta algu de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientació confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente

© 1996 Crystal Dynamics. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquina ativas, cobro por uso, retransmision pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial mento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Crystal Dynamics. Desarrollado por Crystal Dynamics

1 Player

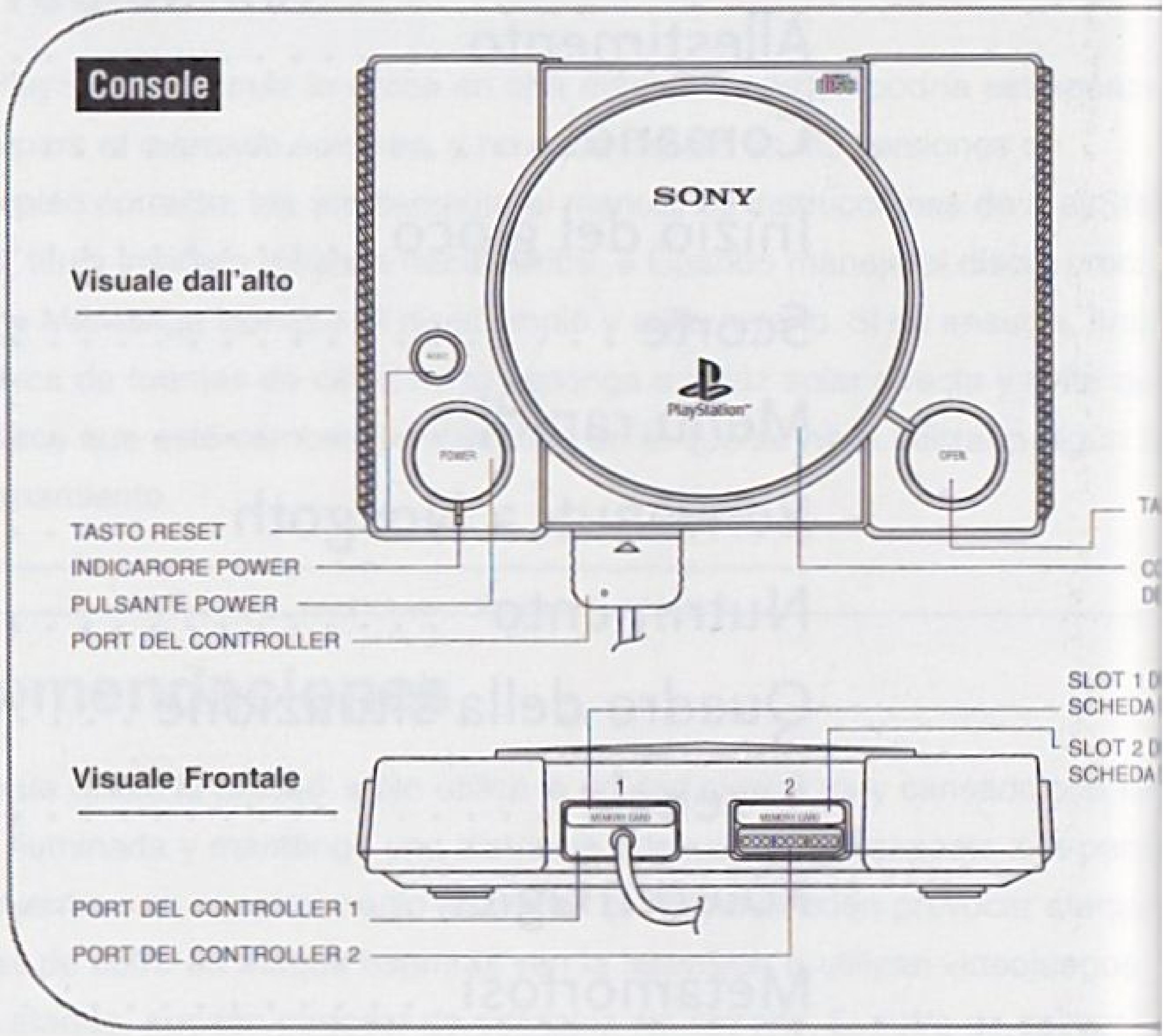
Memory Card 1 block

SLES-00075

INDICE

Allestimento 32
Comandi 33
Inizio del gioco 34
Scorte 36
Menu rapidi 36
Benvenuti a Nosgoth 38
Nutrimento 41
Quadro della situazione 42
Arsenale 43
Poteri magici 44
Metamorfosi 46
Mappe e aree 47
Oggetti ed energizzanti 48
Oggetti supplementari 49
Consigli per vincere il terrore 50
Come salvare il gioco 51
Crediti 52

ALLESTIMENTO



1. Allestisci l'unità principale della Playstation seguendo le istruzioni riportate nell'apposito manuale.
2. Assicurati che sia spenta prima di inserire o togliere un compact disc.
3. Inserisci il disco di BLOOD OMEN: THE LEGACY OF KAIN e chiudi lo sportellino del CD.
4. Inserisci i controller del gioco e accendi l'unità principale della PlayStation™.
5. Per iniziare a giocare segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Si consiglia di non inserire o rimuovere le periferiche o le Schede di memoria quando l'unità principale é accesa.

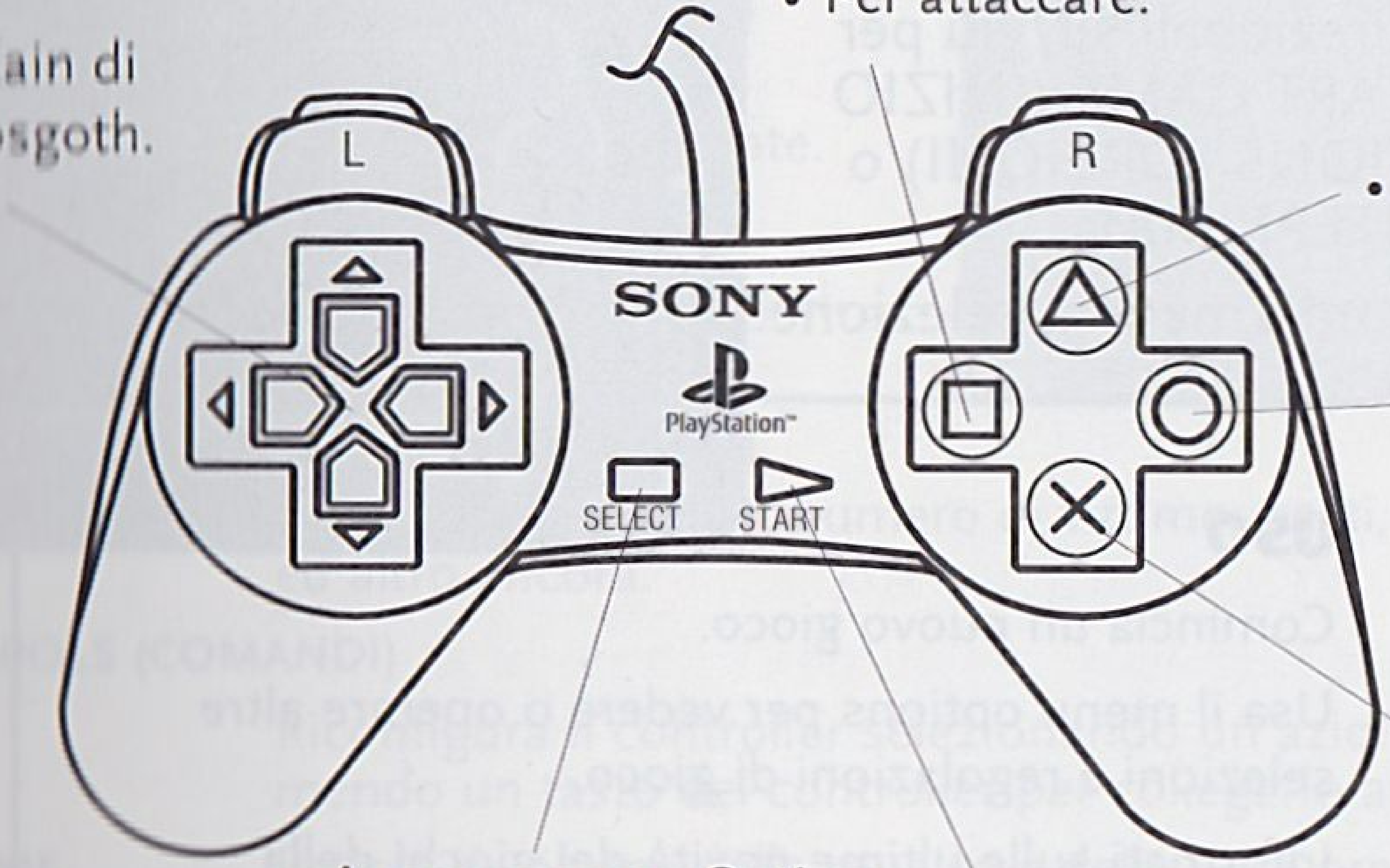
Schede di memoria

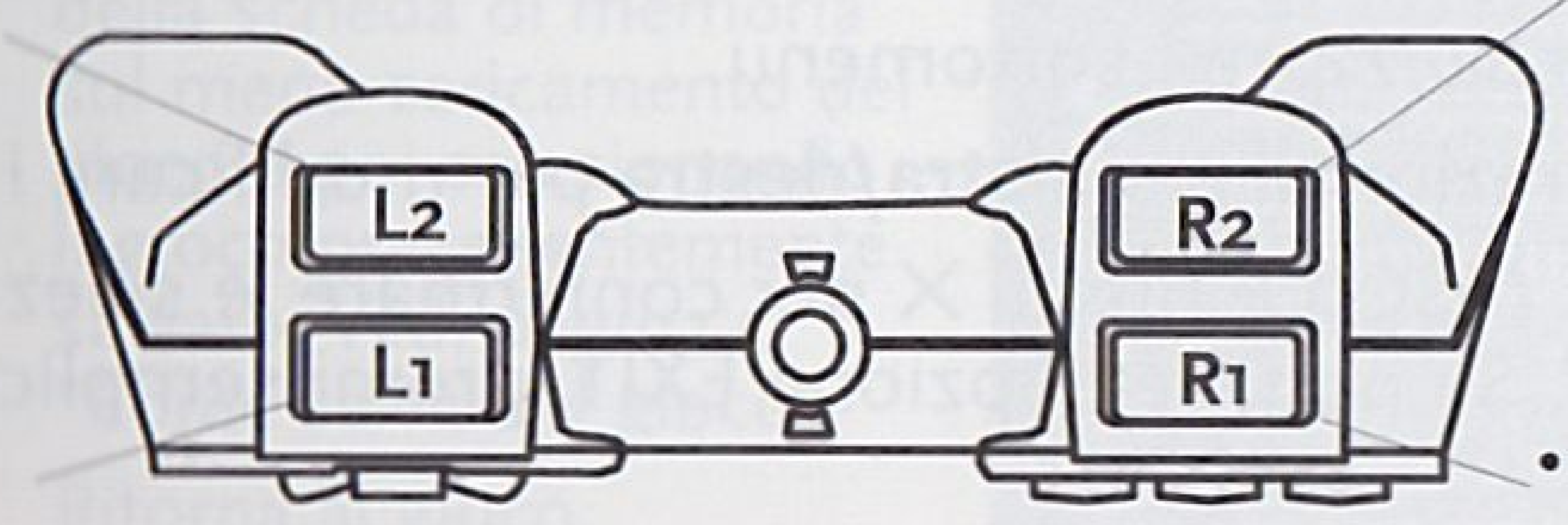
Se vuoi salvare un gioco collega una o due schede di memoria prima di accendere l'unità principale della PlayStation™. Cancellare parte dei dati prima di avviare il gioco. Prima di iniziare a giocare dovrai cancellare alcuni dati o riformattare la scheda. Vedi il manuale dell'hardware per istruzioni. Potrai riprendere giochi del BLOOD OMEN: THE LEGACY OF KAIN precedentemente salvati caricandoli dal menu principale.

Avvertenza: Con le schede di memoria contenenti giochi multi-slot accertarsi che vi siano abbastanza blocchi liberi tramite il manager interno della scheda prima ancora di avviare il gioco.

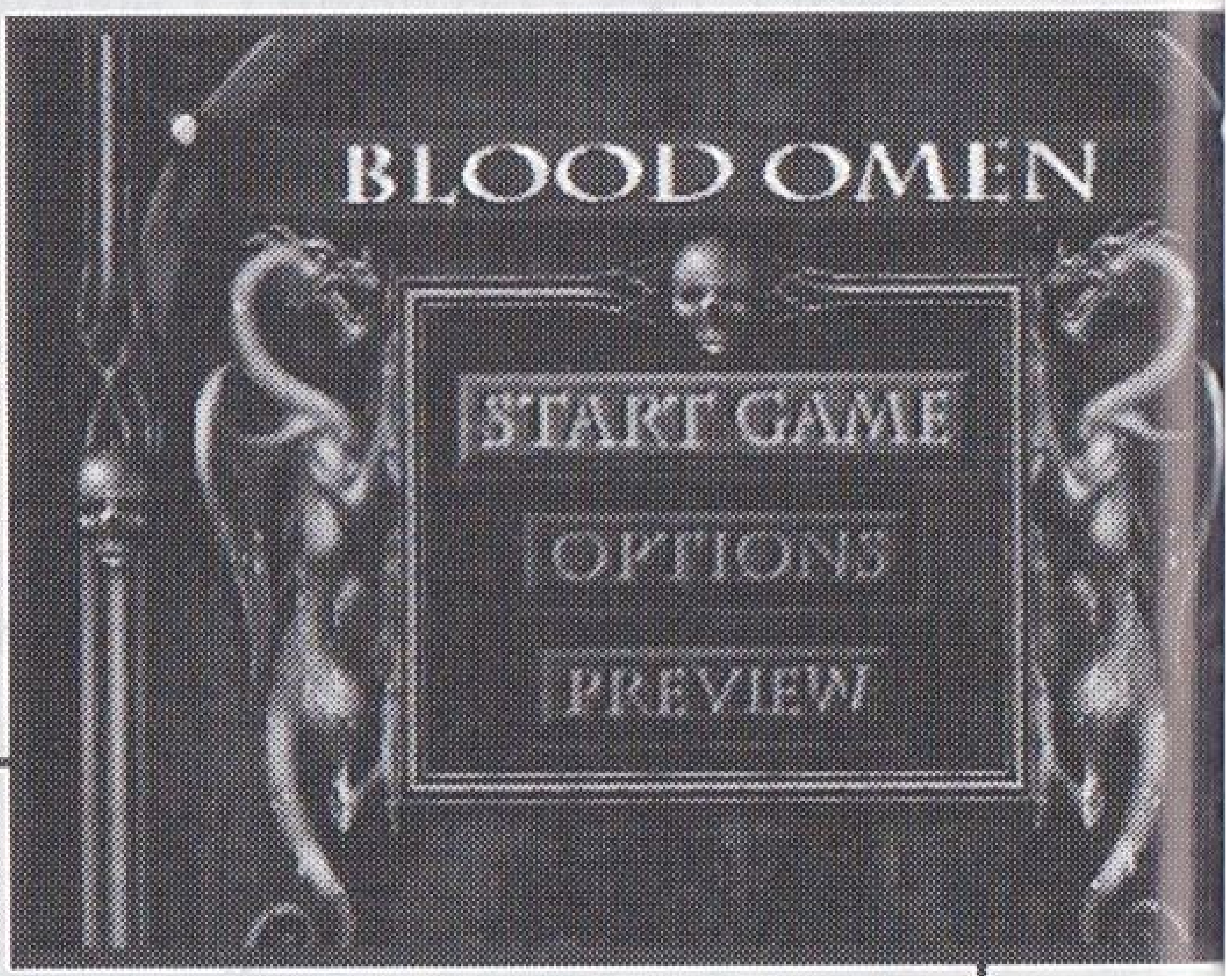
COMANDI

Nota: usa l'opzione COMANDI per cambiare i comandi default.





INIZIO DEL GIOCO



Menu principale

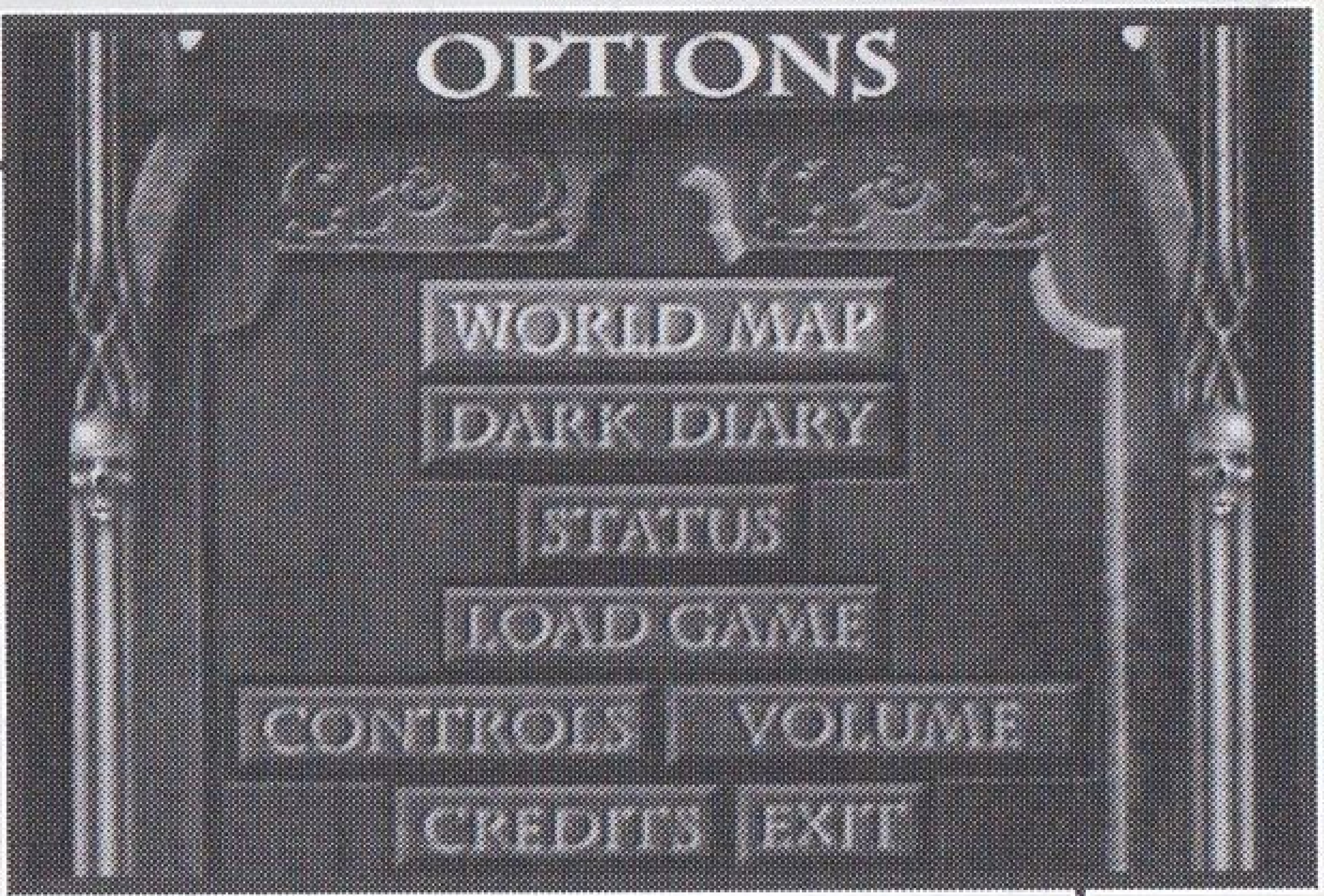
- Premi i tasti direzionali su/giù per selezionare START GAME (INIZIO GIOCO), OPTIONS (OPZIONI) o PREVIEW (ANTEPRIMA).
- Premi X per confermare la selezione.

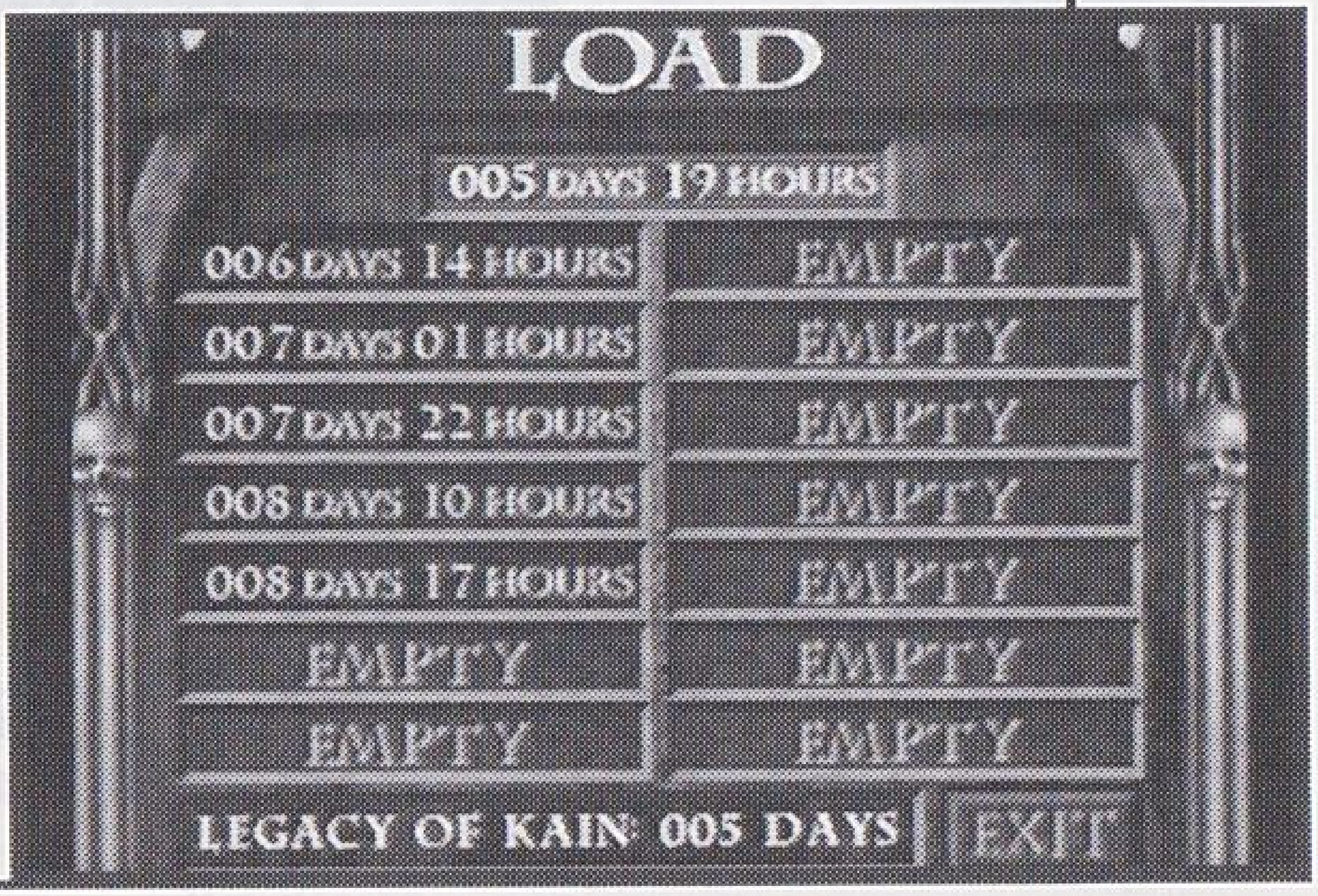
OGGETTO	USO
START GAME	Comincia un nuovo gioco.
OPTIONS	Usa il menu options per vedere o operare altre selezioni e regolazioni di gioco.
PREVIEW	Informati sulle ultime novità dei giochi della Crystal Dynamics.

Options Menu

1. Seleziona OPTIONS sul menu principale e premi X. Durante il gioco, premi **Select** per mettere in pausa e visualizzare il menu options.
2. Premi i tasti **direzionali sinistra/destra** per selezionare le varie opzioni.
3. Premi X per visualizzare i sottomenu.
4. Premi i tasti **direzionali a sinistra/destra** per modificare i parametri.
5. Seleziona EXIT (ESCI) e premi X per confermare le selezioni e ritornare menu options. Se non c'è l'opzione EXIT, premi semplicemente X.

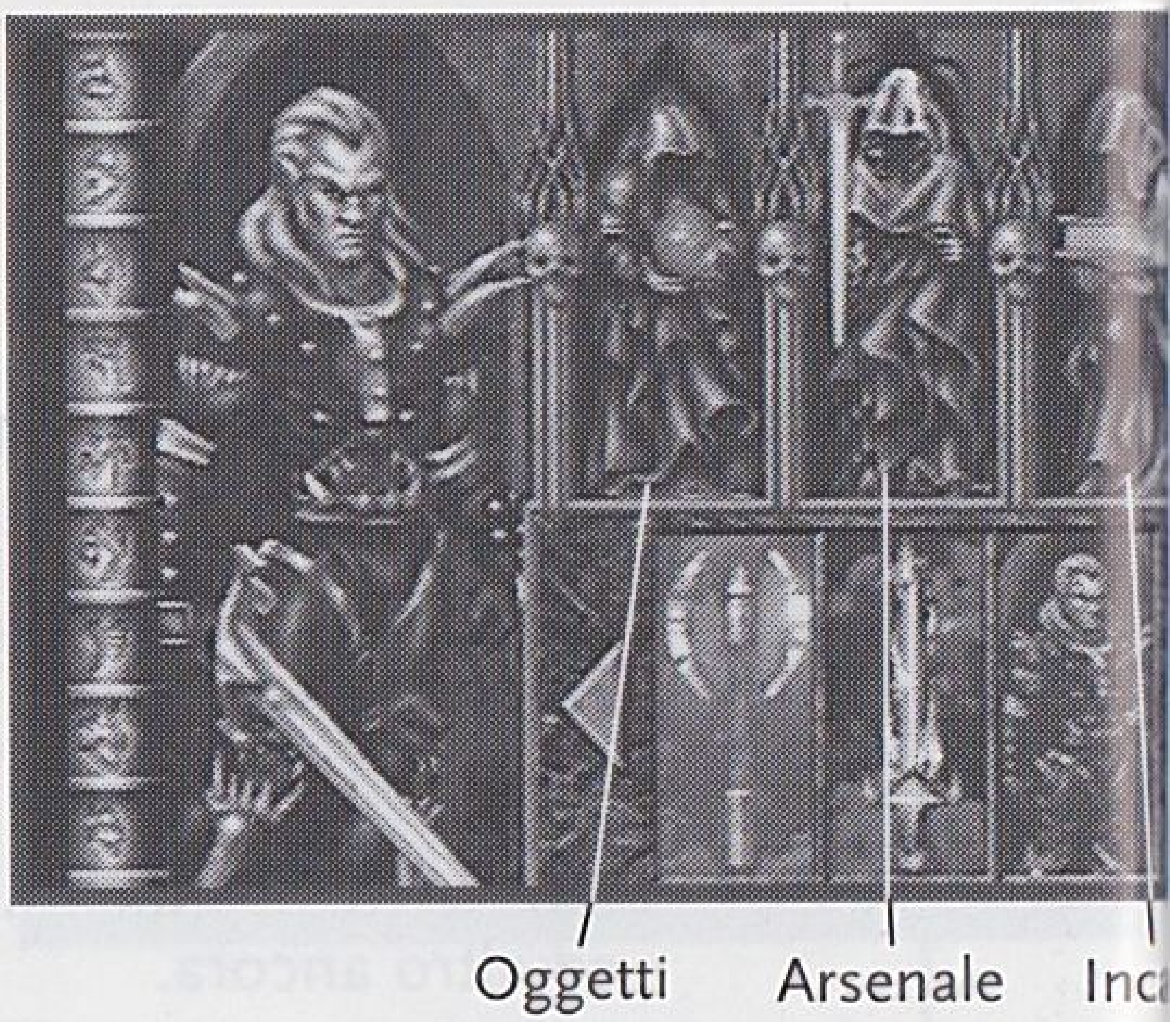
OPZIONE	USO
WORLD MAP (MAPPA DEL TERRITORIO)	Esamina le aree di Nosgoth già esplorate.
DARK DIARY (DIARIO NERO)	Ripropone scene di animazione già viste.
STATUS (QUADRO DELLA SITUAZIONE)	Permette di vedere il numero di vittime, pasti, mutilazioni ed altro ancora.
CONTROLS (COMANDI)	Riconfigura il controller selezionando un'azione e poi premendo un tasto del controller per collegarlo all'azione.
VOLUME	Regola il volume della musica e della voce premendo i tasti direzionali sinistra/destra per spostare l'indicatore.
CREDITS (CREDITI)	Ovvero i nomi degli infami autori.
LOAD GAME (CARICAMENTO DEL GIOCO)	Riprendi un gioco salvato selezionando un port della scheda di memoria sul menu caricamento del gioco e poi selezionando il gioco precedentemente salvato. Vedi pagina 51 "Come salvare il gioco".
ESCI	Ritorna al gioco.





SCORTE

1. Durante un gioco, premi **Start** per accedere al menu dell'scorte.
2. Usa i tasti **direzionali sinistra/destra** per selezionare un riquadro: INCANTESIMI, OGGETTI e ARSENALE.
3. Premi il tasto direzionale in giù per visualizzare il riquadro selezionato.
4. Usa i tasti direzionali a sinistra e a destra per vedere la lista di oggetti.
5. Premi ● per ascoltare una descrizione dell'oggetto selezionato.
6. Premi ■ o il tasto direzionale in su per tornare al Menu scorte. Premi START per tornare al gioco.



MENU RAPIDI

Sia gli incantesimi che gli oggetti hanno un menu rapido che permette di caricare i 4 incantesimi e oggetti preferiti in menu di accesso immediato.

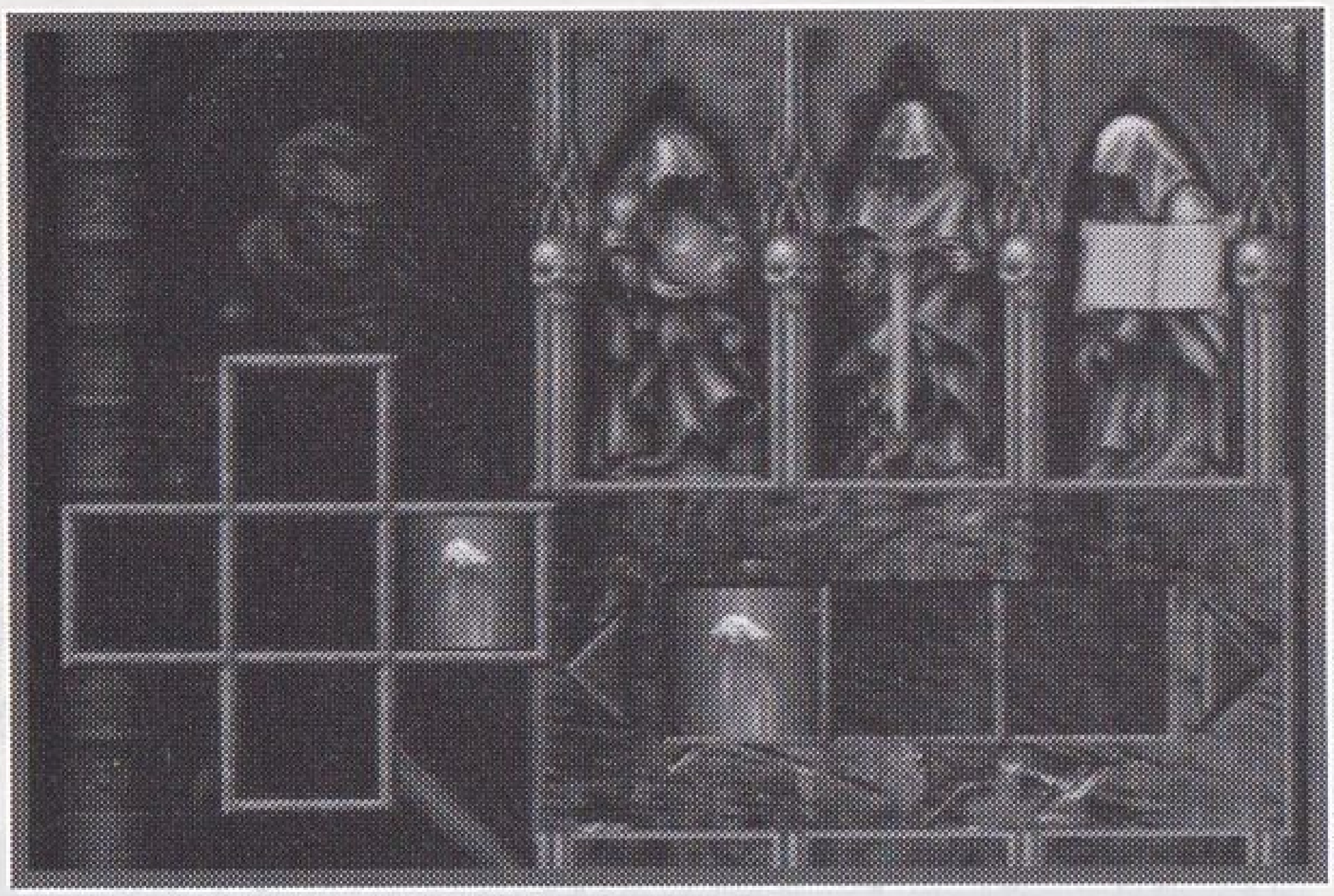
Per caricare un menu rapido

1. Premi **Start** per accedere al menu Inventory (Inventario).
2. Seleziona INCANTESIMI e OGGETTI e premi il tasto direzionale in giù per entrare nel riquadro

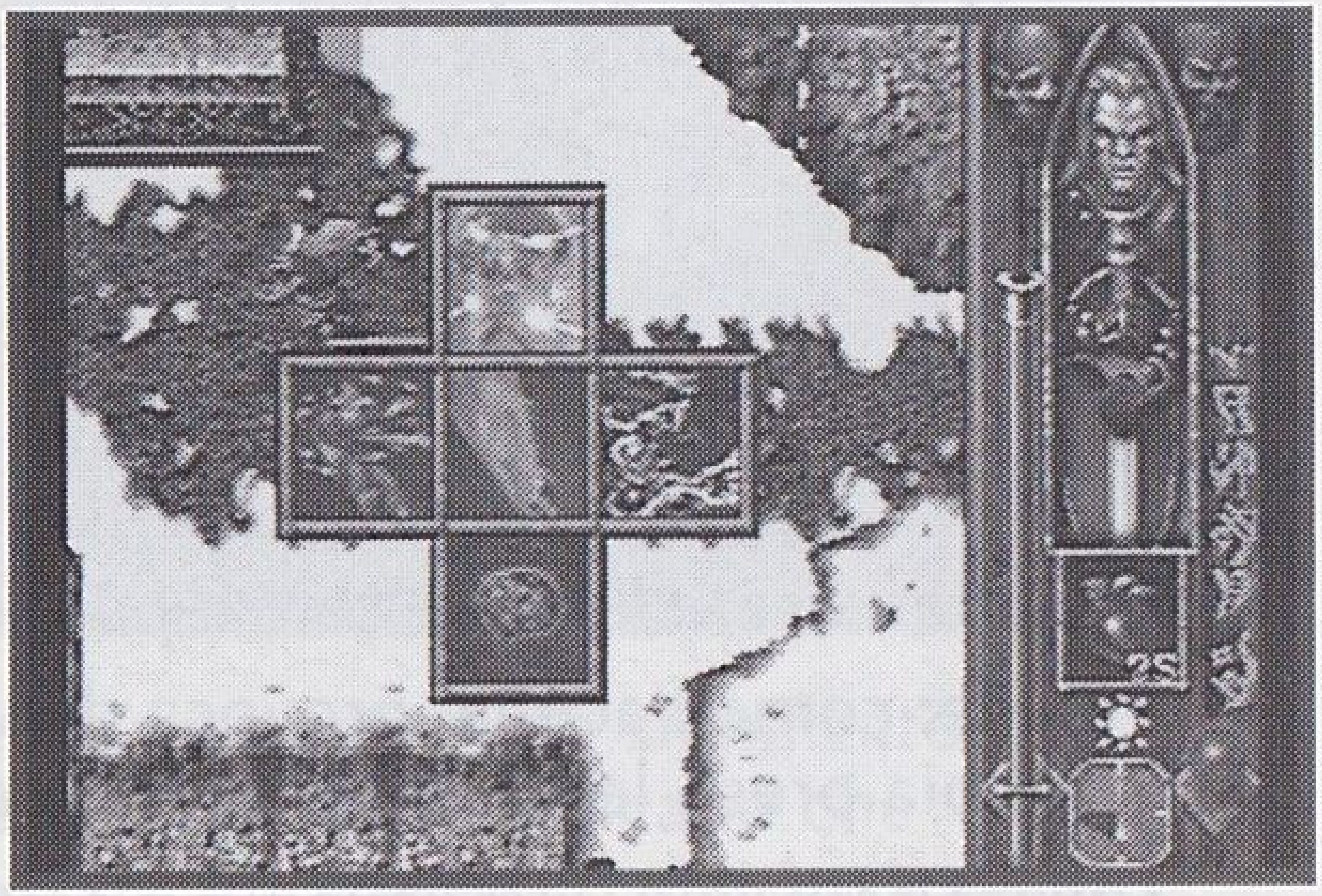
3. Seleziona un incantesimo o un oggetto.
4. Premi ✕ per creare un riquadro sul menu rapido, usa i tasti direzionali per selezionare un riquadro sul menu rapido e premi di nuovo ✕ per caricare l'oggetto.
5. Premi START per tornare al gioco.

Per usare un menu rapido:

1. Premi R1 (incantesimi) o R2 (oggetti) per accedere al menu rapido.
2. Seleziona l'oggetto che vuoi caricare nel riquadro degli incantesimi dove sarà pronto per essere usato.
3. Premi ✕ per caricare l'oggetto e tornare al gioco.



Caricamento di un menu rapido.



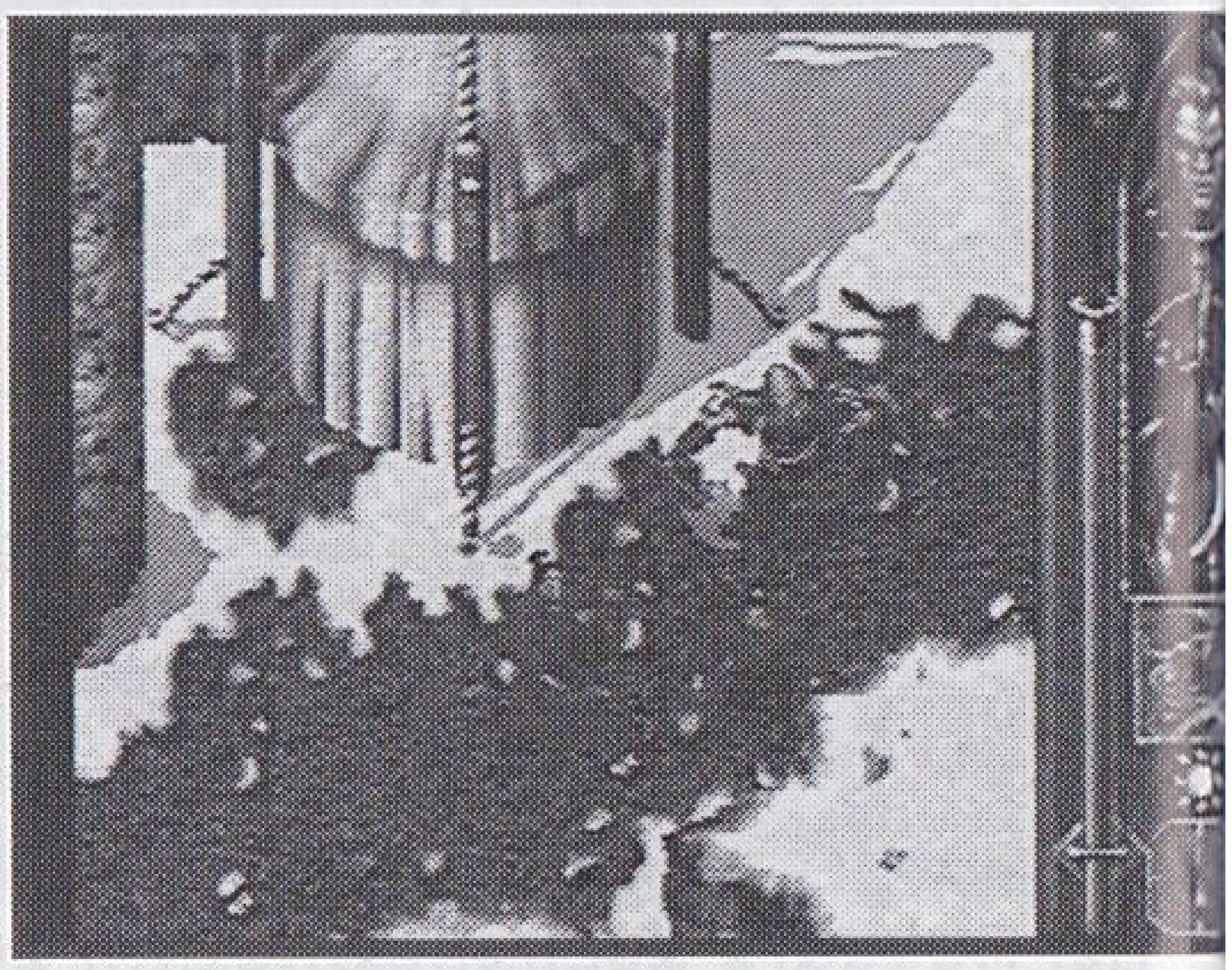
Caricamento del riquadro degli incantesimi.

r fare un incantesimo o usare oggetto:

ntre giochi, premi X per fare un incan- imo o usare l'oggetto caricato nel uadro degli incantesimi.

- Puoi fare solo gli incantesimi contenuti nel riquadro degli incantesimi.
- Non puoi usare incantesimi o oggetti mentre Kain sta usando un'arma che richiede l'uso di tutte e due le mani, quali l'ascia o il predatore d'anime, o nel caso in cui Kain non abbia le sembianze di vampiro.
- Se l'icona del riquadro degli incantesimi appare grigia non puoi fare quel particolare incantesimo o usare quel particolare oggetto (per esempio nel caso in cui Kain stia usando un'arma che richiede l'uso di tutte e due le mani).

BENVENUTI A NOSGOTH



Trasformati in una creatura insensibile per vivere questa macabra esperienza. Nelle tue vesti di vampiro dovrai cavalcare trovando il modo migliore di attraversare un territorio sterminato e ostile. E le regole sono cambiate! Ciò che è innocuo per i mortali può essere fatale ad un vampiro. Studia e impara.

Nota: gli sbuffi indicano che Kain ha subito danni.

Terreno

Acqua: provoca danni. Con le sembianze di lupo, Kain può saltare piccoli corsi d'acqua senza subire danni. Con le sembianze di nebbia, può attraversare l'acqua senza pericolo.

Palude: come l'acqua, provoca danni se attraversata a meno che Kain abbia preso le sembianze della nebbia.

Lava: se toccata, attraversata o saltata provocherà sempre danni.

Alberi: abbattili con l'ascia.

Massi alti: distruggili con il bastone.

Massi: spingili da un lato. Kain è un novello vampiro e come tale ha la forza di spostare solo massi piccoli.

Nota: Il liquido di certe fontane di sangue aumenterà la forza di Kain e gli permetterà di spingere massi più grandi e pesanti.

mpo

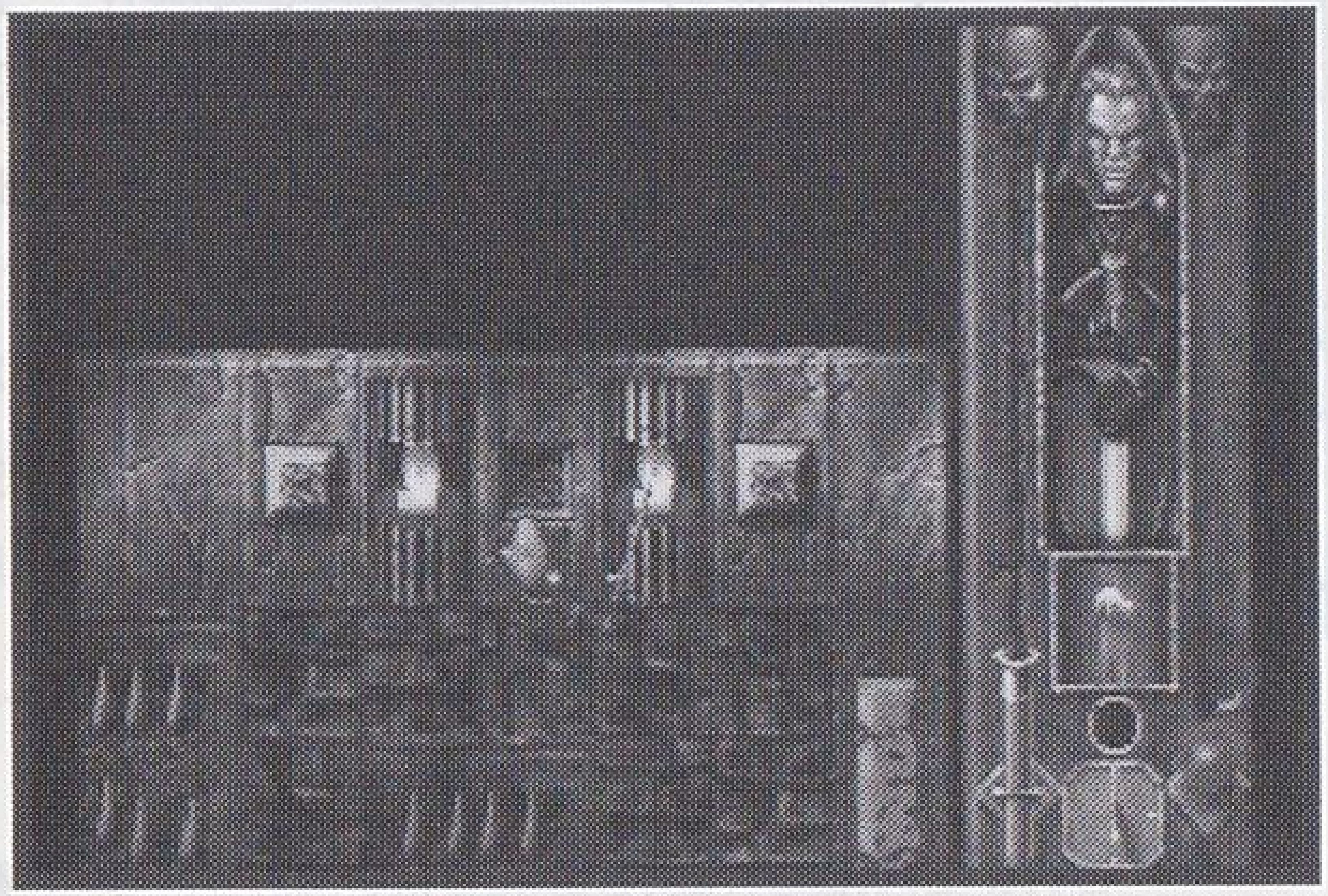
Pioggia: provoca lievi danni.

Neve: provoca lievi danni.

ggetti

rili possono essere spaccati e aperti e contengono spesso energizzanti.

sse: le casse di legno si aprono automaticamente, quelle in ferro devono essere spaccate con il bastone. Apri le casse per trovare energizzanti.



lsanti, interruttori e leve: durante tutto il gioco, Kain troverà bottoni alle pareti, leve e bottoni a terra che si attivano automaticamente quando ci si avvicina. Certe volte, però, questi congegni devono essere attivati in una particolare sequenza per innescare altre situazioni.

licatori Vista: Kain può innescare questi indicatori triangolari rossi e lampeggianti camminandoci sopra. Alcuni ti faranno ascoltare una voce fuori campo, altri ti mostreranno un luogo che ha un particolare significato. Gli indicatori contrassegnati con un'icona di pipistrello indicano che Kain può volare in quel luogo nelle sembianze di pipistrello. Gli indicatori posti di fronte a segnaletica sulla strada o a segnali appesi ti mostreranno un'immagine ingrandita del segno innescato.

Nota - Per riascoltare o rivedere un indicatore Vista, camminaci di nuovo sopra e premi ●.

letrasportatori: piattaforme contrassegnate da rune. Quando Kain sale su una di queste viene teletrasportato su una piattaforma "ricevente".

Vomini

Abitanti del villaggio: celandoti sotto mentite spoglie potrai "parlare" con gli abitanti del villaggio premendo ● quando sei vicino a loro.

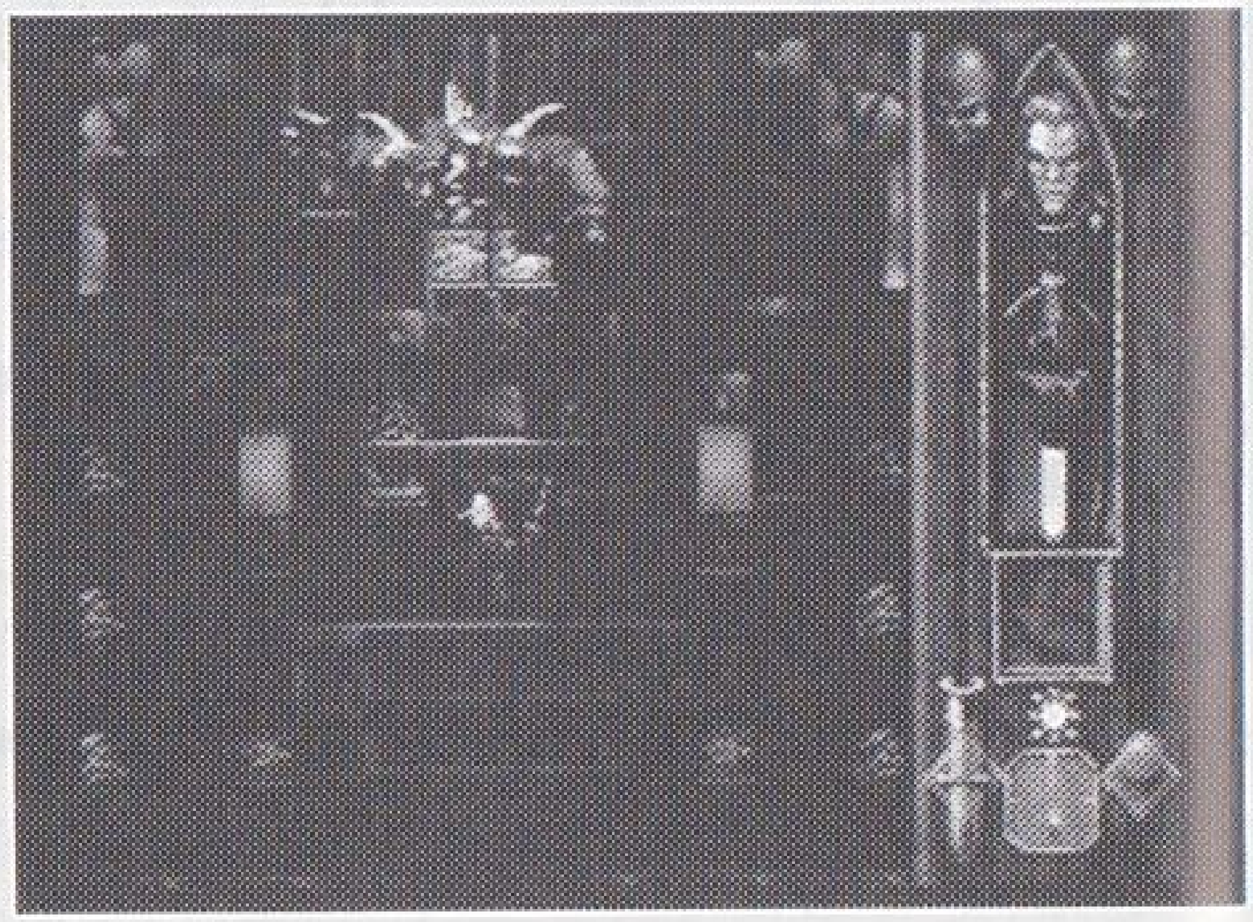
Prigionieri incatenati e abitanti addormentati: per te un vero e proprio "fast food". Non ci sarà bisogno di mettere le vittime nello stato barcollante per godere di questi facili "pranzetti".

Fontane di sangue

Sono sparse dappertutto nel villaggio di Nosgoth e dispensano vari poteri se ti disseti presso di loro. Potrai bere una volta sola da ogni fontana.

- Tre fontane dispensano energia extra.
- Tre accelerano la ricostituzione dei tuoi poteri magici.
- Una ti protegge dalla pioggia.
- Una ti protegge dalla neve.
- Una amplifica i tuoi poteri di travestimento trasformandoli in inganno. In questo modo Kain potrà mantenere le sue sembianze di vampiro apparendo però agli vomini come un nobiluomo.

Le fucine degli spiriti

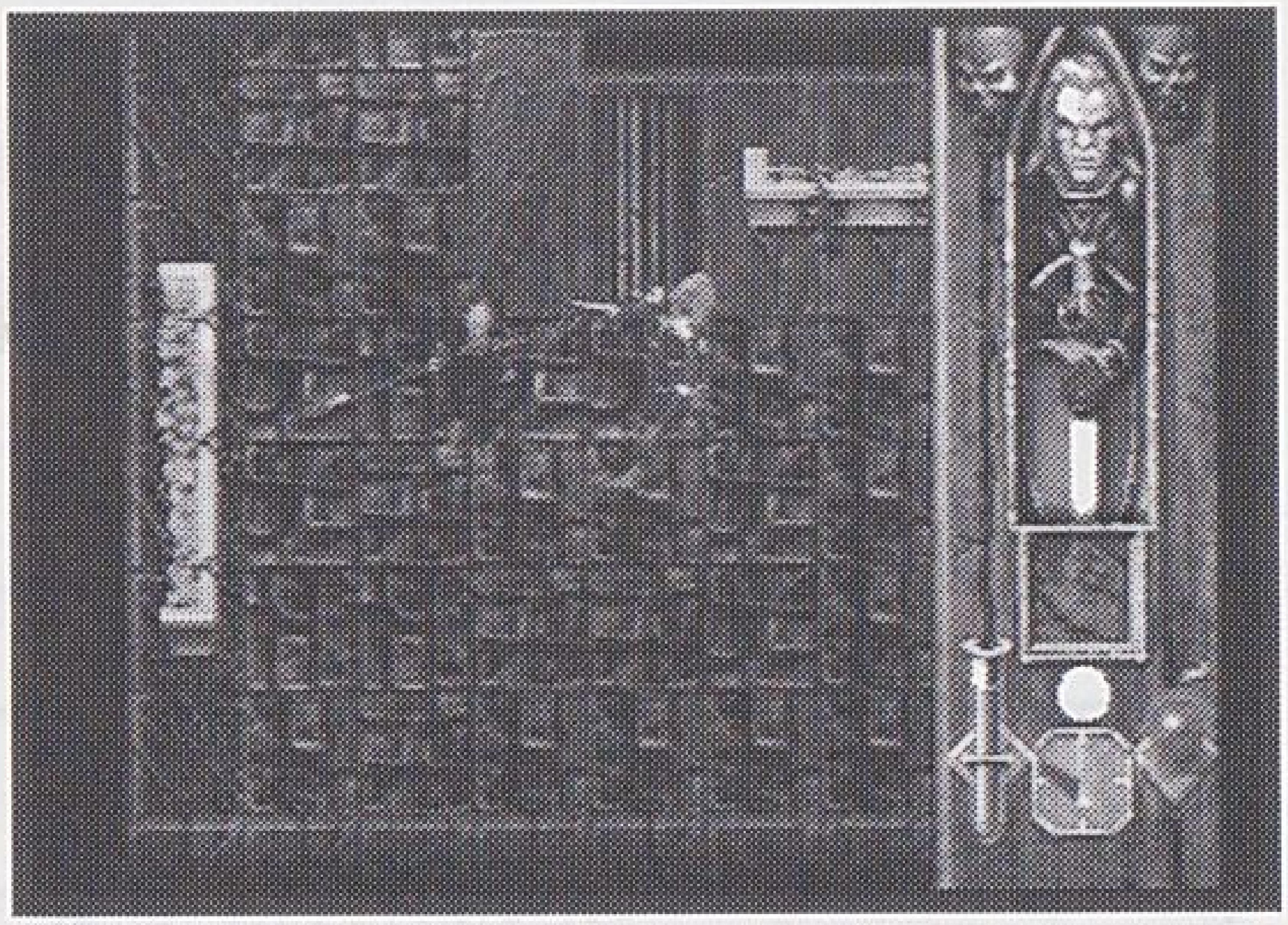


Nascoste in vari punti di Nosgoth troverai le fucine degli spiriti, dove potrai sacrificare sangue in cambio di oggetti importanti.

NUTRIMENTO

ampiri devono nutrirsi di sangue per sopravvivere. Procedendo nella tua esplo-
zione di Nosgoth acquisterai esperienza come vampiro e la tua capacità di con-
rvare sangue aumenterà. Per la tua sussistenza il sangue deve essere consumato
ntamente. Ogni qualvolta subirai dei danni perderai sangue.

ome nutrirti



1. Attacca i nemici. Quando manca un solo colpo per provocarne la morte, i tuoi nemici ondeggeranno sullo schermo in stato barcollante.
2. Avvicinati al nemico barcollante e premi ● per nutrirti.

ta: Puoi anche nutrirti usando gli incantesimi
lla goccia di sangue o del fiotto di sangue oppure
dossando l'armatura di carne viva.

pi di sangue

uattro tipi di sangue di cui ti nutrirai avranno su di te diversi effetti:

Sangue rosso: aumenta il livello del sangue nella fiala del sangue (indicatore di salute).

Sangue nero: diminuisce il livello del sangue nella fiala del sangue (indicatore di salute).

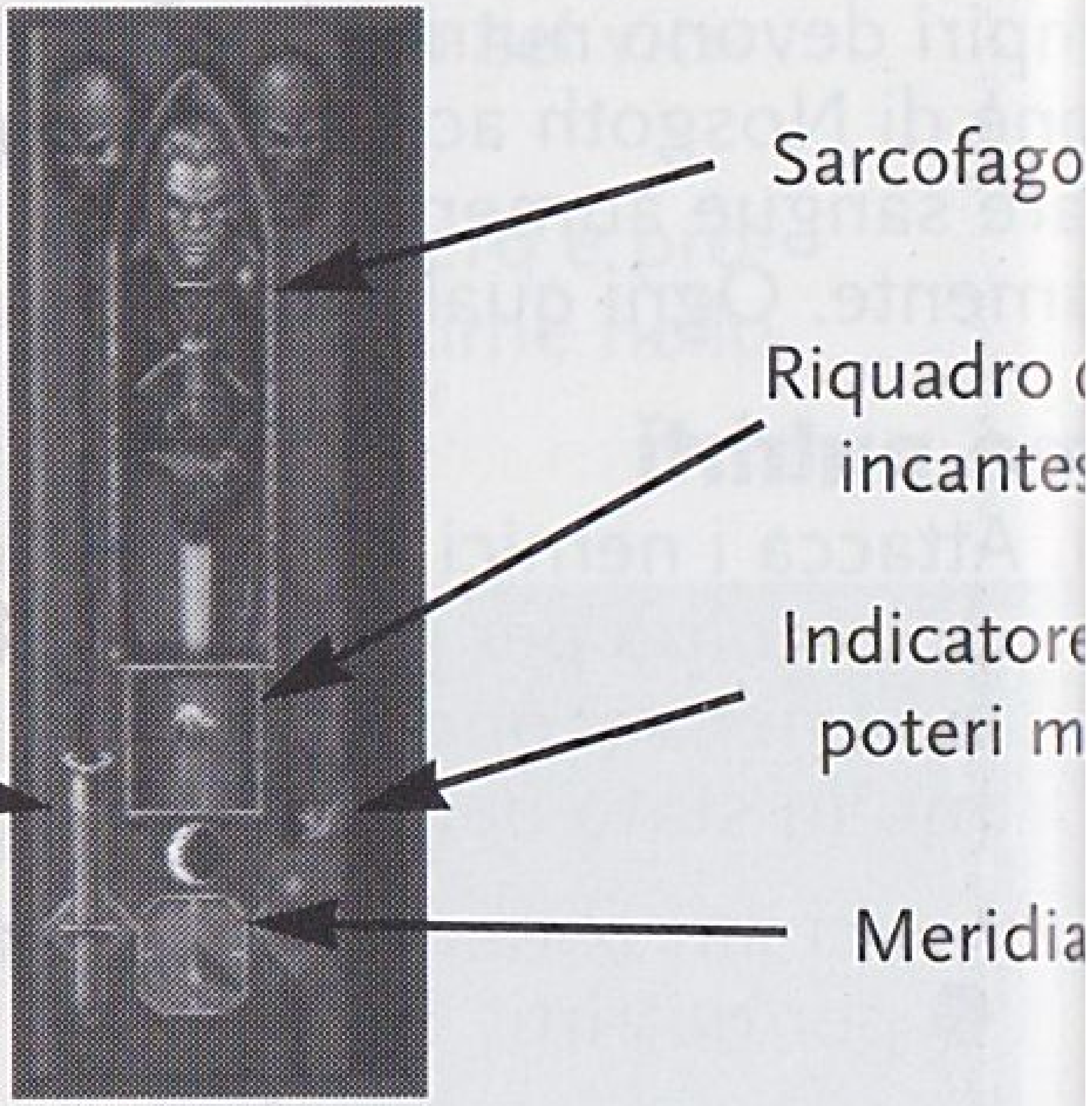
Sangue blu: è un sangue magico che permette di aumentare il livello dell'indicatore di salute.

Sangue verde: è velenoso. Se Kain si nutrirà di questo sangue, la sua fiala diventerà verde e continuerà a perdere rapidamente sangue fino a quando ingerirà un antidoto chiamato Anti-tossina.

ta: il Sangue verde tenderà comunque a sparire mano mano, a patto però che Kain abbia
a sufficiente quantità di sangue nella sua fiala per guarire senza antidoto.

QUADRO DELLA SITUAZIONE

Tieni sempre sotto controllo il quadro della situazione per evitare di sprofondare nell'abisso eterno.



INDICATORE	USO
SARCOFAGO	Indica l'armatura e l'arma usate in quel momento da Kain.
RIQUADRO DEGLI INCANTESIMI	Indica l'incantesimo o l'oggetto caricato in quel momento.
MERIDIANA	Indica il giorno (sole) o la notte (luna). Durante il giorno la potenza di attacco di Kain diminuisce, mentre aumenta durante la notte. Ogni 15 minuti si completa un intero ciclo del giorno (7,5 minuti di giorno e 7,5 minuti di notte).
INDICATORE DEI POTERI MAGICI	Indica il livello dei poteri magici di Kain in quel momento.
FIALA DEL SANGUE	Indica lo stato di salute di Kain.

ARSENALE

le volte in cui ne uccide più la spada che la penna.

me indossare le armature ed usare le armi.

1. Dal menu dell'inventario, seleziona il riquadro delle armature e premi il tasto direzionale in basso.
2. Seleziona un oggetto e premi ● per ascoltarne una descrizione.
3. Premi ✕ per indossare l'armatura selezionata.

ARMATURA	USO
FERRO	Armatura standard. La tua migliore protezione.
OSSA	Permette a Kain di essere ignorato dai morti viventi più deboli (scheletri, zombie ed ombre).
CAOS	Quando Kain è protetto da questa armatura, i nemici che lo attaccheranno subiranno gli stessi danni inferti.
CARNE VIVA	Succhia il sangue del nemico, permettendo a Kain di ucciderlo facilmente.
SPETTRO	Questa armatura permette a Kain di ripartire i danni subiti tra l'indicatore di poteri magici e la fiala del sangue.

ARMA	USO
SPADA DI FERRO	Un cimelio ottimo per spaccare in due barili e nemici.
BASTONE	Tramortisce gli umani e distrugge ostacoli.
ASCE	Un'arma terribile che falcia schiere di nemici con un solo col[p] Per usarla Kain avrà bisogno di tutte e due le mani e per que[s] non potrà fare incantesimi o usare un oggetto nello stesso tempo.
SPADA DI FIAMME	Brucia i nemici.
IL PREDATORE DI ANIME	Questa micidiale arma dispensatrice di morte distrugge i ne[m] in un solo colpo. Richiede però l'uso di entrambe le mani e p[er] questo Kain non potrà fare incantesimi o usare un oggetto n[el] stesso tempo. Il suo utilizzo fa inoltre diminuire i livello dell'energia magica di Kain.

POTERI MAGICI

Nel corso dell'esplorazione di Nosgoth, Kain scoprirà degli incantesimi che verranno a maticamente caricati nelle sue scorte. Prima di potere essere usati dovranno essere ca nel menu rapido degli incantesimi e poi nel riquadro degli incantesimi.

Kain può fare incantesimi solo quando ha energia magica. Ogni volta che viene fatto u incantesimo, il livello di energia magica diminuisce. Via via che Kain accumula piramid suo livello di energia magica tornerà ad aumentare, il che avviene comunque con l'and del tempo.

Nota: per informazioni su come caricare ed usare gli incantesimi vedi pag. 36-37 dei m rapidi.

INCANTESIMO	USO
SANTUARIO	Fa ritornare Kain nella sua cripta.
CONTROLLO DELLE MENTI	Dà a Kain il potere di possedere la mente degli umani per il tempo necessario ad ucciderli o fino a quando Kain decide di liberare la sua vittima.
VENDETTA DELLO SPIRITO	Dà a Kain il controllo su qualunque nemico, eccetto i nemici di fine livello.
SCARICA D'ENERGIA	Distrugge i nemici con un getto di energia e può essere usato per innescare interruttori.
LUCE	Serve se ti trovi in zone buie.
INCAPACITARE	Blocca i nemici.
TRAMORTIMENTO	Fa barcollare i nemici permettendo così a Kain di nutrirsi a suo piacimento.
GOCCIA DI SANGUE	Un proiettile magico che si conficca nel nemico e ne trasferisce il sangue direttamente nella gola di Kain.
FIOTTO DI SANGUE	Provoca al nemico colpito la perdita di sangue a fiotti.
REPELLENTE	Protegge Kain da tutti gli attacchi nemici e devia i proiettili.
ISPIRA ODIO	Tutti i nemici che si trovano nella zona colpita proveranno un odio mortale l'uno per l'altro e si attaccheranno fino a che non cessa l'incantesimo.
SPIRITO DI MORTE	Provoca la morte immediata della maggior parte dei nemici (eccetto i nemici di fine livello).
FULMINE	Scatena una pioggia di fulmini sui nemici. Può essere usato solo all'esterno.

METAMORFOSI

Con il crescere della sua esperienza, il vampiro Kain acquista il potere di met
morfosi.

Per assumere una sembianza

1. Premi ▲ per accedere al menu delle metamorfosi.
2. Usa i tasti direzionali per selezionare la sembianza voluta.
3. Premi X per procedere alla metamorfosi.
4. Premi ▲ quando vuoi ritornare alle sembianze di vampiro.

Nota: Devi ottenere la metamorfosi appropriata prima di poterne prendere la forma.

METAMORFOSI	USO
VAMPIRO	Le sembianze naturali di Kain.
LUPO	Permette a Kain di saltare ostacoli altrimenti insormontabili, d spostarsi velocemente e di squarciare la gola dei nemici. Prem ■ per attaccare nelle sembianze di lupo e X per saltare.
PIPISTRELLO	Permette a Kain di volare su zone segnate da alture e rilievi sulla mappa nelle sembianze di pipistrello (Kain può assumer queste sembianze solo quando è all'esterno).
NEBBIA	Permette a Kain di attraversare ostacoli altrimenti impossibili da oltrepassare, quali porte, muri eccetera. Fai attenzione alla trappola tesa dal vortice di nebbia.
TRAVESTIMENTO	Permette a Kain di passare inosservato tra gli umani.
INGANNO	Permette a Kain di mantenere le sue sembianze di vampiro apparendo però agli umani come un nobiluomo. Appena Kain attacca il nemico ritorna alle sue sembianze di vampiro.

MAPPE E AREE

MAPPE	USO
MAPPA DEL TERRITORIO	Premi SELECT per accedere. Le aree in evidenza indicano i punti che Kain ha già esplorato.
MAPPA DELLA ZONA	Premi L2 per accedervi. Mostra la superficie o la prigione sotterranea in cui si trova Kain.
METAMORFOSI DEL PIPISTRELLO	Per accedere a questa mappa dovrai prima trasformarti in pipistrello.

AREE SULLA MAPPA	USO
SUPERFICIE	Tutte le aree sulla mappa escluse le prigioni sotterranee.
VILLAGGI	I nomi dei villaggi e le direzioni sono generalmente dati nei punti Vista visivi.
FARI	Torri grandi, coperte di rune e simili ad antenne sulla superficie del territorio. Queste torri appaiono come indicatori sulla mappa del territorio e contrassegnano aree sorvolabili nelle sembianze di pipistrello.
FONTANE DI SANGUE	Danno a Kain vari energizzanti. Non ne diventare goloso, perché dopo il primo utilizzo diventano dannose.
FUCINE DEGLI SPIRITI	Luoghi soprannaturali dove Kain può dare il suo sangue in cambio di oggetti.
TELETRASPORTATORI	Teletrasportano Kain in zone diverse.
PUNTI VISTA SONORI	Attivano il dialogo tra Kain ed il suo nemico. Per riattivarli, posiziona di nuovo Kain su quel punto e premi ●.
PUNTI VISTA VISIVI	Attiva immagini inanimate di varie zone del territorio. Per riattivarli posiziona di nuovo Kain su quel punto e premi ●.
PUNTI DI SALVATAGGIO	Grandi torri coperte di rune e simili ad antenne. Per salvare il gioco, posizionati ai piedi di una di queste torri. Vedi "Come salvare il gioco" a pag. 51.

OGGETTI ED ENERGIZZANTI

OGGETTO	USO
CUORE DI TENEBRE	Fa risorgere Kain o ripristina la salute.
ANTI-TOSSINA	Contrasta gli effetti del veleno.
LACERATORE	Questo proiettile a puntamento lento squarcia la carne del bersaglio.
TAROCCO PENTALICHE	Provoca la morte indiscriminata tra la moltitudine dei nemici.
IMPLOSIVO	Proiettile che implode al contatto.
MELMA	Questo proiettile ha il potere di liquefare il bersaglio in una pozza bollente di melma verde. Se altri nemici toccano la melma vengono anch'essi liquefatti.
BANCA DELL'ENERGIA	Riempie l'indicatore dei poteri magici di Kain e gli permette di fare incantesimi senza dispendio di energie. Quando gli effetti dell'incantesimo svaniscono, tutta l'energia magica di Kain scompare.
RALLENTATORE DEL TEMPO	Rallenta tutto ad un quarto della velocità normale per il tempo di durata dell'incantesimo.

OGGETTO	USO
FIALA DEL SANGUE	Aumenta la capacità dell'indicatore di salute di Kain.
BICCHIERE DEL SANGUE	Ripristina i punti di salute di Kain. Sono di tre grandezze diverse: piccolo, medio e grande.
TRIANGOLO DI RUNE	Aumenta il potenziale magico di Kain.
SFERA MAGICA	Ripristina i punti dei poteri magici di Kain.
CARTE DELLE ICONE	Tutti gli oggetti, le armi, le armature gli incantesimi e le meta morfosi sono riprodotti su queste carte. Prendile per impos sessarti di ciò che rappresentano.

OGGETTI SUPPLEMENTARI

OGGETTI	USO
TESTA DI NUPRAPTORS	Ripristina il pilastro della mente.
ANELLO DI VORADOR	Evoca Vorador.
MACCHINA DEL TEMPO	Per fare viaggi nella memoria (si può usare solo una volta).
BAMBOLA DEL GIOCATTOLAIO	Imprigiona l'anima della figlia del re Ottmar.
MANTO ISOLANTE DI DEJOULE	Ripristina il pilastro dell'energia.
COPRICAPO DI BANE	Ripristina il pilastro della natura.
ELMO DI MALEK	Ripristina il pilastro della lotta.
OCCHIO DI AZIMUTH	Ripristina il pilastro della dimensione.
CLESSIDRA DI MOEBIUS	Ripristina il pilastro del tempo.
BILANCIA DI ANACROTHES	Ripristina il pilastro degli stati.
OCCHIO DI MORTANIUS	Ripristina il pilastro della morte.

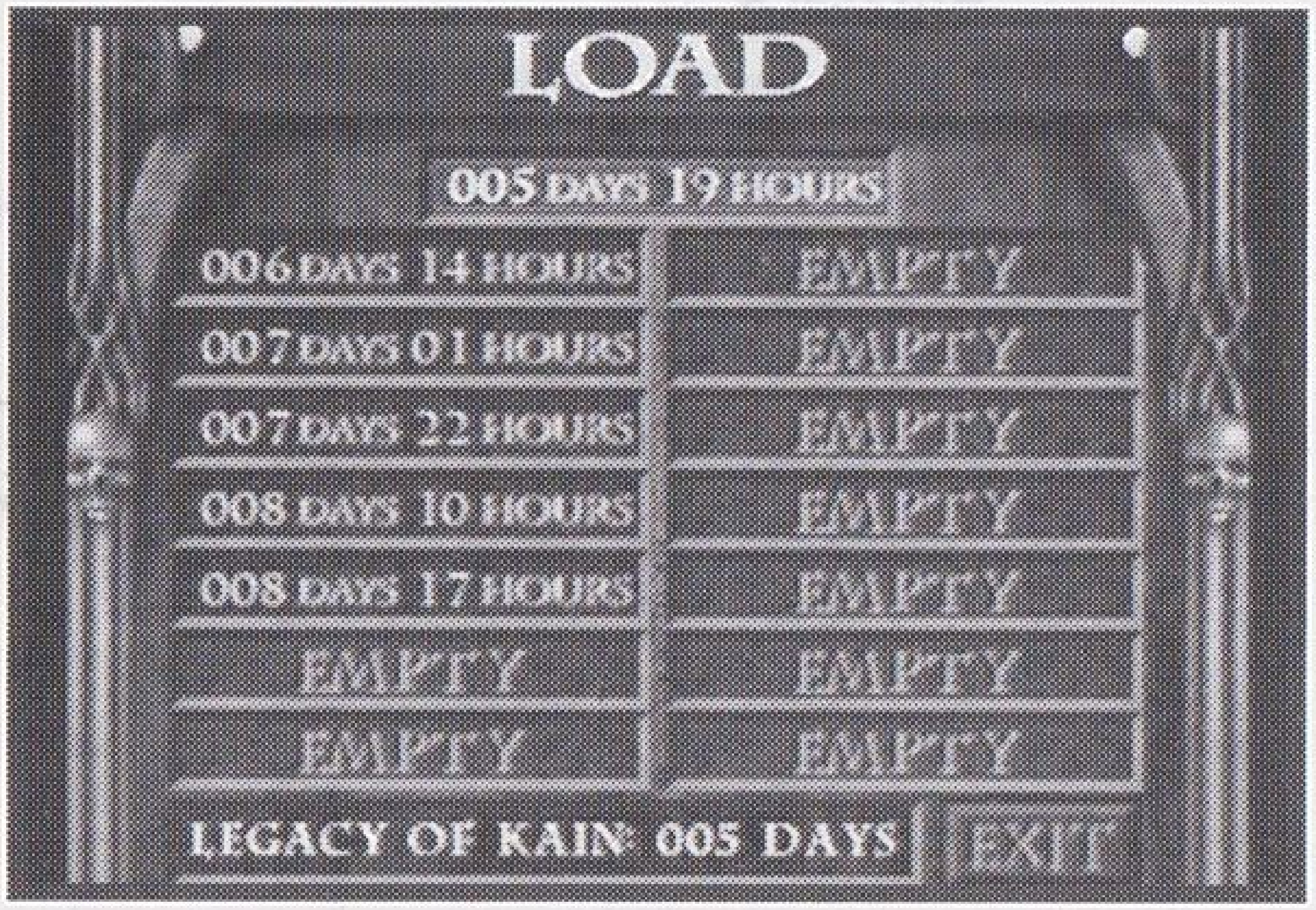
CONSIGLI PER VINCERE IL TERRORE

- Se non riesci a proseguire il gioco, prova a tornare indietro. Può darsi che tu non abbia visto un interruttore o altro dispositivo.
- Alcune volte avrai bisogno dell'aiuto di altri per compiere un'impresa. Il Controllo delle menti è proprio straordinario!
- Armati di un nuovo incantesimo. Potresti averne bisogno per potere andare avanti nel gioco.
- Per nutrirti con facilità, aspetta la notte per entrare in un villaggio.
- Cerca di spostare oggetti che non sono fissi. Potresti scoprire qualcosa.
- Salva in modo intelligente...salva spesso.
- Se non riesci a proseguire o ti perdi, prova a fare una zumata per vedere dall'alto la situazione.
- Guarda l'animazione e ascolta attentamente per cogliere indizi.
- Sperimenta con le armi e le armature. Diverse combinazioni possono rivelarsi letali.
- Puoi sfruttare i punti deboli di alcuni nemici. I morti viventi temono il fuoco.
- Se incontri i fantasmi di nemici sconfitti significa che stai tornando sui tuoi passi.
- Alcune metamorfosi hanno più di un uso. Sperimenta.
- Certe volte è meglio mescolarsi tra la gente che restare al di fuori. Se sai apparire nel modo giusto la gente ti parlerà (o ti ignorerà).
- Kain è più potente di notte. Quale migliore momento per affrontare i nemici più temibili?
- Nutriti bene, ma non esagerare.

- Le fontane di sangue offrono a Kain molto più di un pasto gratuito. Ascolta gli spiriti.
- Il solo fatto di avere attraversato una prima volta un luogo non significa che non ci sia più niente da scoprire. Torna sui tuoi passi con nuovi poteri e vedrai che la tua pazienza sarà premiata.
- Non aspettare di essere morto per usare il cuore di tenebre. Oltre a resuscitarti, aggiunge sangue alla tua fiala se lo usi da vivo.
- Non avere fretta! Goditi con calma la vista di Nosgoth. Hai l'eternità per appagare la tua sete di vendetta...usala!

Nota: dopo avere ripulito una zona dai nemici, alcuni di questi potrebbero ritornare sotto forma di fantasmi. I fantasmi danneggiano i tuoi poteri magici, ma il loro sangue aumenta l'energia magica. Il gioco inizia (nel mausoleo) il giorno 4 alle 17.

COME SALVARE IL GIOCO



1. Portati vicino ad uno dei punti di salvataggio nei sotterranei e posizionati ai piedi di una di queste torri.
2. Un messaggio sullo schermo ti chiederà se vuoi salvare il gioco. Seleziona YES (SÌ) e premi ×.
3. Apparirà il menu della scheda di memoria. Usa i tasti direzionali e seleziona una slot di memoria.
4. Premi × per salvare il gioco su quella slot e ritornare automaticamente al gioco.

CREDITI

International Marketing Manager
Jim Curry

Producers
Andy Trapani
Rosaura Sandoval

Regia
Denis Dyack

GRAFICA

Capi grafici
Darren Cranford
Kevin Gordon
Ken McCulloch

Grafici specializzati
Scott Collie
Scott Derby

Grafici
Ryan Andrews
Tony Ascroft
Al Grace
Clint Green
Brad Ryan
Phil Tauro

PROGRAMMAZIONE

Capo programmatore
Denis Dyack

Programmatori specializzati
Clint Lipczynski
Andrew Summerfield

Programmatori
Andrew Bates
Rick Goertz
Doug Tooley

DISEGNO

Capo disegnatore
Seth Carus
Armando Marini
Ken McCulloch

Disegnatori
Albert Alejandro
Riley Cooper
J. Epps
Chazz Geiwitz
Jack Meier
Rodney Rapp
Kenny Reeves
Josh Rose
Eric Simonich
Ted Traver
Caroline Trujillo
Jaime Wojick

Direttore del Marketing
Jim Curry

Vice-direttore del Marketing
Scott Steinberg

Marketing Activision
Henry Siegel
Marc Metis

Idea originale per Kain
Denis Dyack

Trama e mitologia di Blood Omen
Denis Dyack & Ken McCulloch

Copione filmati originale
Ken McCulloch

Modifiche e aggiunte al copione originale
Jim Curry
D. G. Chichester

Copione originale del gioco
Ken McCulloch

Revisione copione del gioco
Sheatiel Sarao
Seth Carus
Jim Curry

Direttrice del disegno
Amy Hennig

Produttori
Rick Goertz
Lyle Hall
Joshua Marks
Mark Wallace
Jeff Zwelling

Produttore esecutivo
Jonathan Miller

Produttore Activision
Jason Kay

Grafica supplementare
Ross Cutler
Mike Tweedle

Aiuto programmatori
Adrian Longland

Assistenzastrumenti IGOT
Sean Vikoren

Musica
Steve Henifin

Musica supplementare
Scott Shelly

Effetti sonori filmati
Denis Dyack
Dave Nelson/Outpost Studios
Jim Lebrecht

Riprese video
Dave Nelson/Outpost Studios

Effetti sonori gioco
Denis Dyack
Earl Vickers

Diretorre voci fuori campo filmati
Todd Bonzung

Diretorre voci gioco
Maddy Bascom

Voci:

Kain
Simon Templeman

Mortanius, William the Just
Tony Jay

Vorador, Bane
Paul Lukather

Moebius, Nupraptor, Anarcrothe
Richard Doyle

Ariel, Azimuth, DeJoule
Anna Gunn

Malek, Ottmar, Dollmarker
Neil Ross

Assistenza sonoro
Mark Miller

Direttore del collaudo
Alex Ness

Capo collaudatore
Sheatiel Sarao

Assistenti al direttore del collaudo
Rich Krinock
Steve Papoutsis

Collaudatori
Tony Borba
Attilio Brandi
Jeremy Bredow
Mike Brown
Chris Bruno
James Cabot
Shun Chang
Casey Craig
Joe Damon
Chris DeMartini
David Dao
Mitch Giampaoli
Karl Hagemann
Billy King
Doug Leslie
Craig Lonciero
Sam Maciel
Sean MacGrath
Scott Matt
Dan Miley
Billy Mitchell
Matt Prescott
Brett Robbins
Jim Reuter
Jason Sinclair
Sam Villanueva
Pat Walsh
Jeff Wilkinson
John Yanik
Matt Young

Manuale
Carol Ann Hanshaw

Ringraziamenti
Karyn DePetris
Ross Lillo

Si ringraziano in particolare
Tom Carey
John Mitterer
Lyle Hall
Tutte le "finestre digitali"
"The Coffee Guy"

GARANZIA LIMITATA DELLA CRYSTAL DYNAMICS

La Crystal Dynamics garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto (il "periodo di garanzia"), il supporto magnetico e la documentazione per l'utente sono esenti da difetti di materiali e di lavorazione.

Richiesta di indennizzo

Per fare una richiesta di indennizzo durante il periodo di garanzia, restituisci il prodotto al rivenditore, con la prova di acquisto, il tuo nome, indirizzo e una descrizione del difetto. OPPURE invia il/i disco/i alla Crystal Dynamics, 64 Willow Place, Menlo Park, CA 94025-3691 entro 90 giorni dall'acquisto. Accludi una copia della ricevuta di acquisto, il tuo nome, indirizzo e una descrizione del difetto. La Crystal Dynamics o un suo rivenditore autorizzato, a sua discrezione, riparerà o sostituirà il prodotto e te lo invierà (con le spese postali a tuo carico) o invierà il valore corrispondente al prezzo di acquisto.

Per la sostituzione del supporto difettoso dopo i 90 giorni di garanzia, invia il/i disco/i originale alla Crystal Dynamics all'indirizzo indicato sopra. Accludi una descrizione del difetto, il tuo nome, indirizzo e un assegno o un vaglia di 10 Dollari americani.

Limitazioni

Questa garanzia sostituisce ogni altra garanzia, dunque la Crystal Dynamics non si ritiene vincolata, in alcun modo, da qualsiasi altro ricorso o citazione. Qualsiasi garanzia sottintesa di questo prodotto software, incluse le garanzie di commerciabilità e di idoneità per qualsivoglia scopo particolare, sono limitate a 90 come soprascritto. In nessun caso, la Crystal Dynamics risponderà a danni consequenziali o accidentali causati dal possesso, uso o cattivo funzionamento di questo prodotto software Crystal Dynamics.

Alcune giurisdizioni non permettono limitazioni alla durata di una garanzia implicita o esclusioni o limitazioni dei danni incidentali o consequenziali, quindi le limitazioni e/o esclusioni potrebbero non riguardarti. Questa garanzia ti offre dei diritti specifici e potresti godere di altri diritti che variano a seconda della giurisdizione.

Precauzioni

• Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine, poiché si potrebbe danneggiare. • Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

© 1996 Crystal Dynamics. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Crystal Dynamics. Sviluppato da Crystal Dynamics.

1 Player

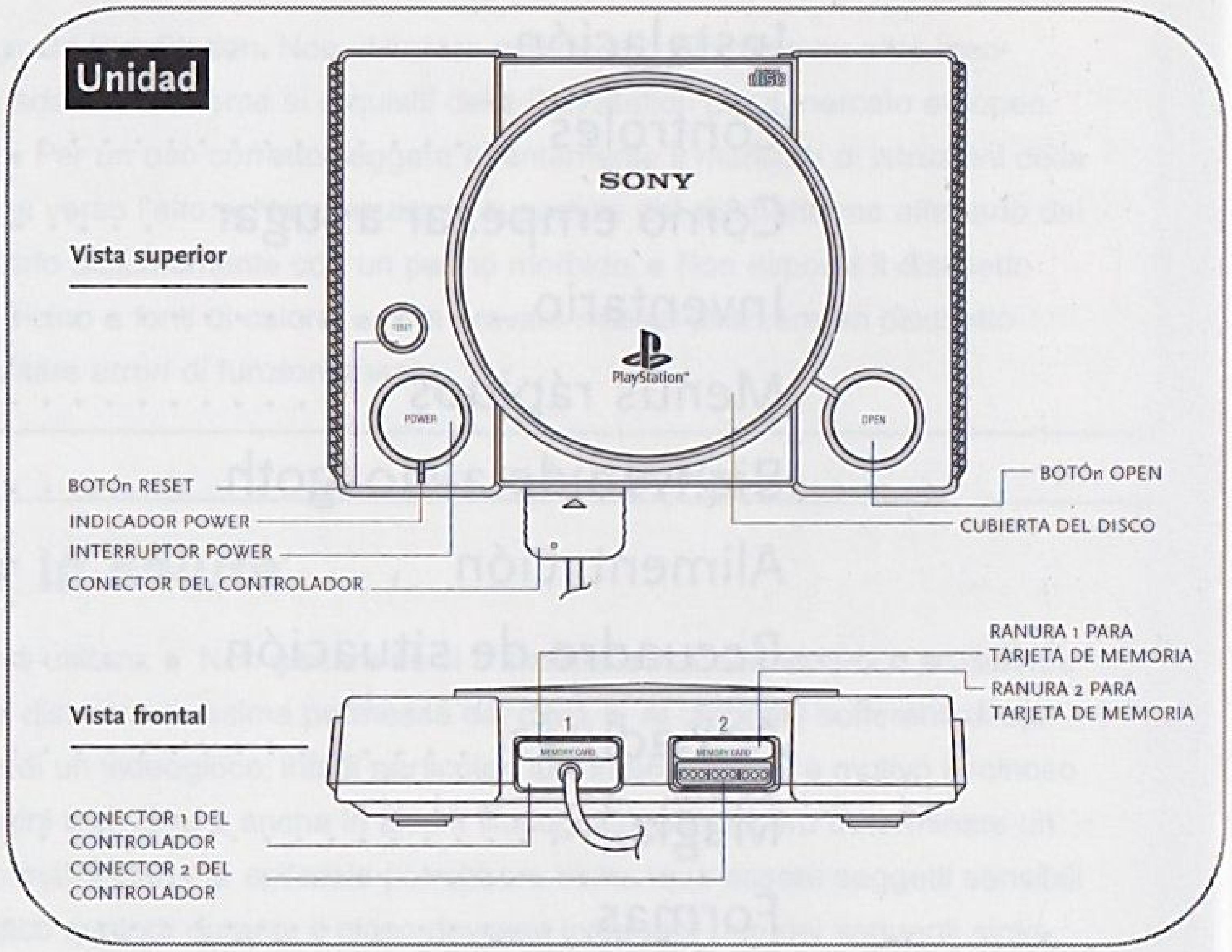
Memory Card 1 block

SLES-00075

ÍNDICE

Instalación 58
Controles 59
Cómo empezar a jugar 60
Inventario 62
Menús rápidos 62
Bienvenido a Nosgoth 64
Alimentación 67
Recuadro de situación 68
Armaduras 69
Magia 70
Formas 72
Mapas y zonas 73
Objetos y reforzadores de energía 74
Amuletos 75
Pistas en una inmersión en el terror 76
Cómo guardar una partida 77
Ficha técnica 78

INSTALACIÓN



1. Instala tu unidad PlayStation™ de acuerdo con las instrucciones que figuran en su manual.
2. Asegúrate de que la unidad está apagada antes de introducir o extraer un disco compacto.
3. Introduce el disco de *BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN* en la unidad y cierra la cubierta de discos.
4. Introduce los controladores del juego y enciende la unidad PlayStation™.
5. Para empezar a jugar, sigue las instrucciones que aparecerán en la pantalla.

No se aconseja ni insertar o extraer la Tarjeta de memoria, ni conectar o desconectar periféricos, cuando la Unidad esté encendida.

Tarjetas de memoria

Si quieres guardar alguna de tus partidas, conecta una o dos tarjetas de memoria antes de encender la unidad PlayStation™.

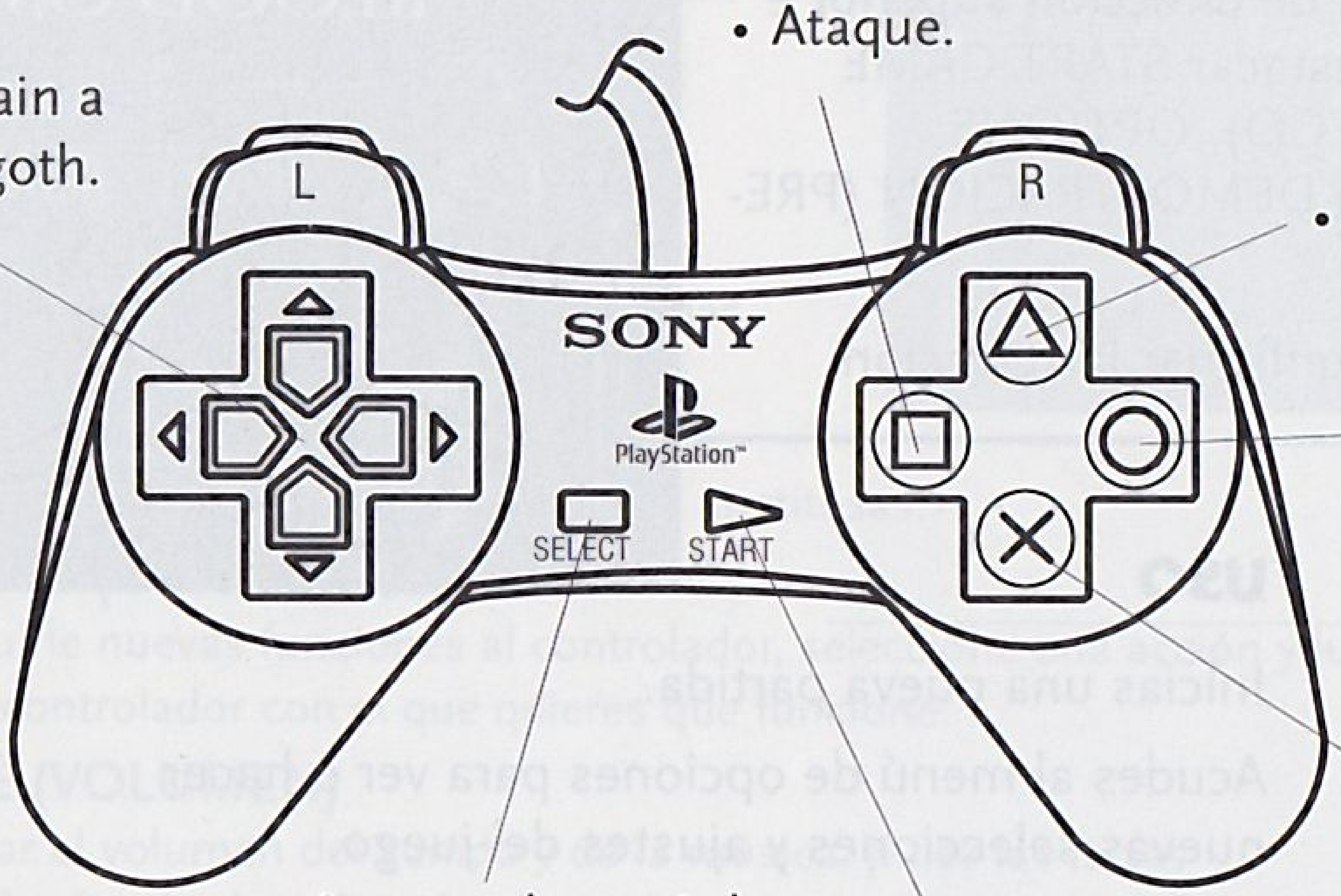
Si la tarjeta de memoria está llena, no podrás guardar ninguna partida en ella. Borrar parte de los datos antes de iniciar el juego (Sigue las instrucciones que aparecen en el manual del hardware).

Podrás continuar partidas de *BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN* que hayas guardado previamente si las cargas desde el menú principal (página 60).

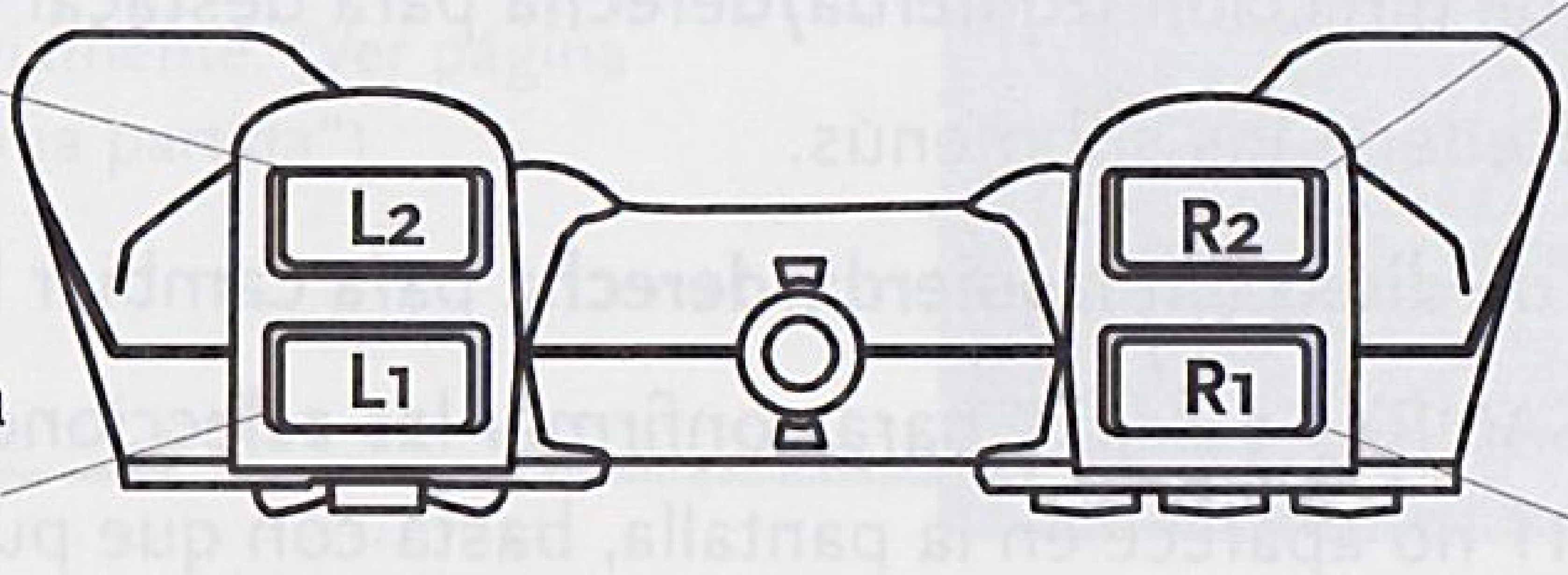
Advertencia - Si se usan tarjetas de memoria que contienen juegos con varias ranuras cerciórese que existan suficientes bloques libres mediante el director interno de la tarjeta antes de iniciar el juego.

LOS CONTROLES

Nota –Utiliza la opción CONTROLS (CONTROLES) (página 61) para cambiar la configuración por defecto de los controles.



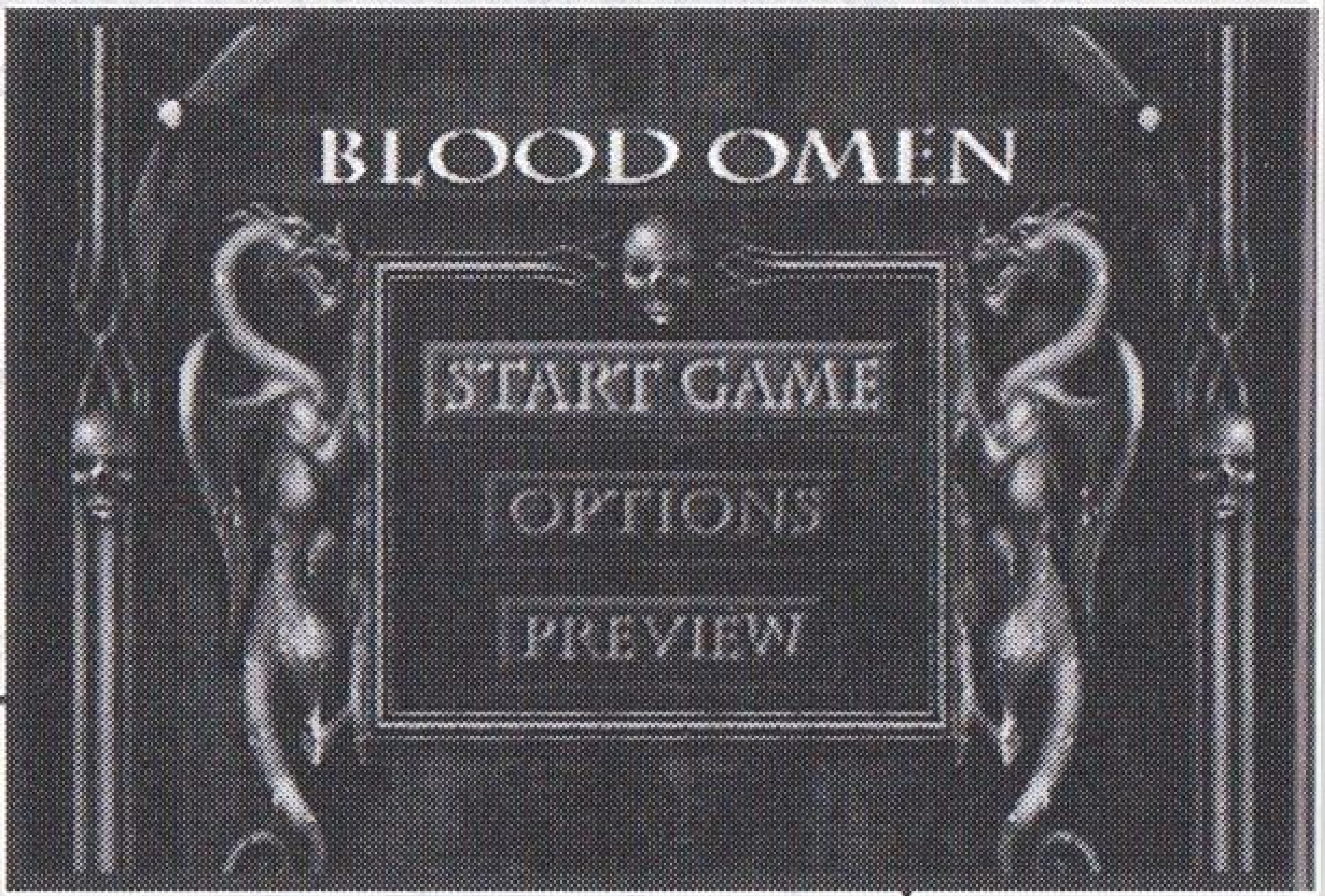
- Desplazan a Kain a través de Nosgoth.
- Ataque.
- Acceso al menú de formas.
- Acción.
- Alimentación.
- Hablar con gente.
- Lanzar un hechizo.
- Utilizar un objeto.
- Saltar (en forma de lobo).
- Saltarse las imágenes animadas.
- Acceso al menú de opciones.
- Acceso al menú del inventario.



- Acceso al mapa de vista aérea.
- Acercar/alejar la imagen con el zoom.
- Acceso al menú rápido de hechizos.
- Acceso al menú rápido de objetos.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Menú principal



- Pulsa las teclas de **dirección superior** e **inferior** para destacar START GAME (EMPEZAR JUEGO), OPTIONS (OPCIONES) o DEMOSTRACIÓN (PRE-VIEW).
- Pulsa × para confirmar la selección.

OPCIÓN	USO
START GAME	Inicias una nueva partida.
OPTIONS	Acudes al menú de opciones para ver o hacer nuevas selecciones y ajustes del juego.
ESTRENO	Échales una ojeada a los nuevos lanzamientos de Crystal Dynamics.

Menú de opciones

1. Destaca OPTIONS en el menú principal y pulsa ×. Durante una partida, pulsa el botón **Select** para introducir una pausa en el juego y acceder al menú de opciones.
2. Pulsa las teclas de **dirección izquierda/derecha** para destacar opciones.
3. Pulsa × para acceder a los submenús.
4. Pulsa las teclas de **dirección izquierda/derecha** para cambiar las configuraciones.
5. Destaca EXIT (SALIR) y pulsa × para confirmar las selecciones y volver al menú de opciones. Si EXIT no aparece en la pantalla, basta con que pulses ×.

OPCIÓN	USO

WORLD MAP (MAPAMUNDI)
Examina las zonas de Nosgoth que ya has explorado.

DARK DIARY (EL DIARIO OSCURO)
Te permite volver a ver las escenas animadas.

STATUS (SITUACIÓN)
Examina tu contador de cadáveres, comidas, mutilaciones y otras actividades apetitosas.

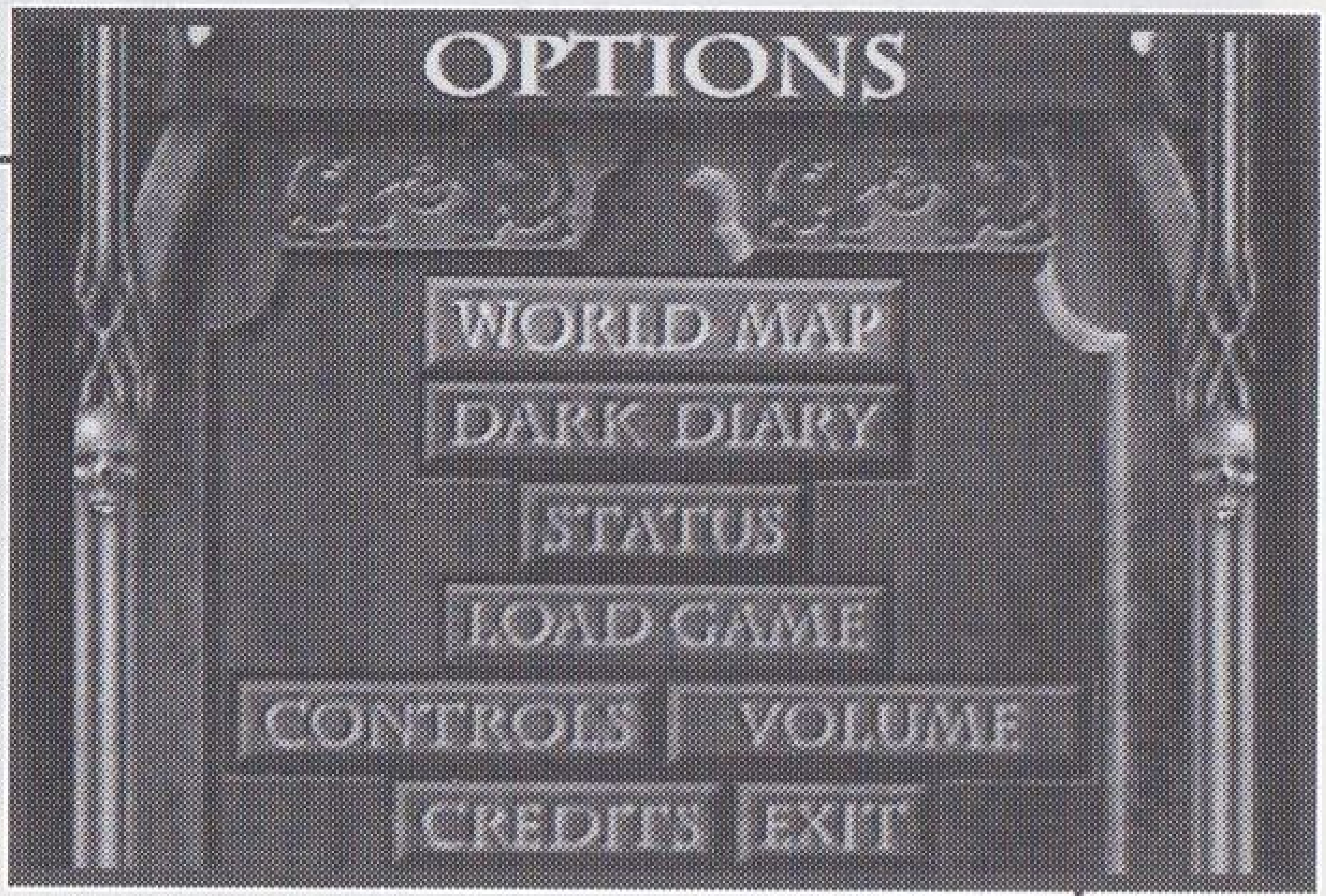
CONTROLS (CONTROLES)
Para atribuirle nuevas funciones al controlador, selecciona una acción y luego el botón del controlador con el que quieres que funcione.

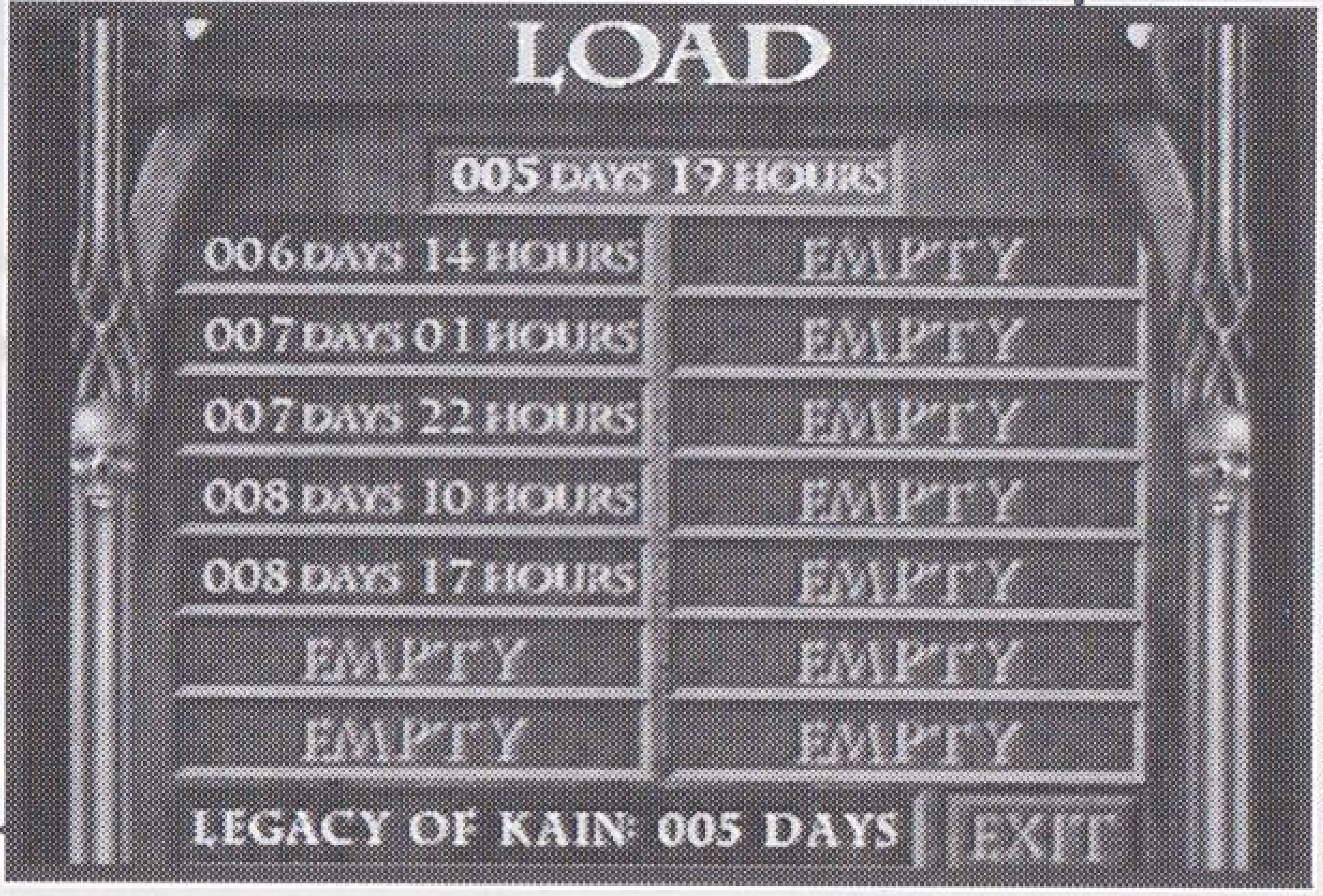
VOLUME (VOLUMEN)
Para ajustar el volumen del sonido y de la música, pulsa las teclas **direccionales izquierda o derecha** de modo que se mueva la barra deslizante.

CREDITS (FICHA TÉCNICA)
Paséate por la Galería de la Vergüenza.

LOAD GAME (CARGAR JUEGO)
Para continuar una partida que hayas guardado previamente, selecciona un conector de tarjeta de memoria en el menú de Load Game y luego una partida que hayas guardado previamente. (Ver página 77, “Cómo guardar una partida”)

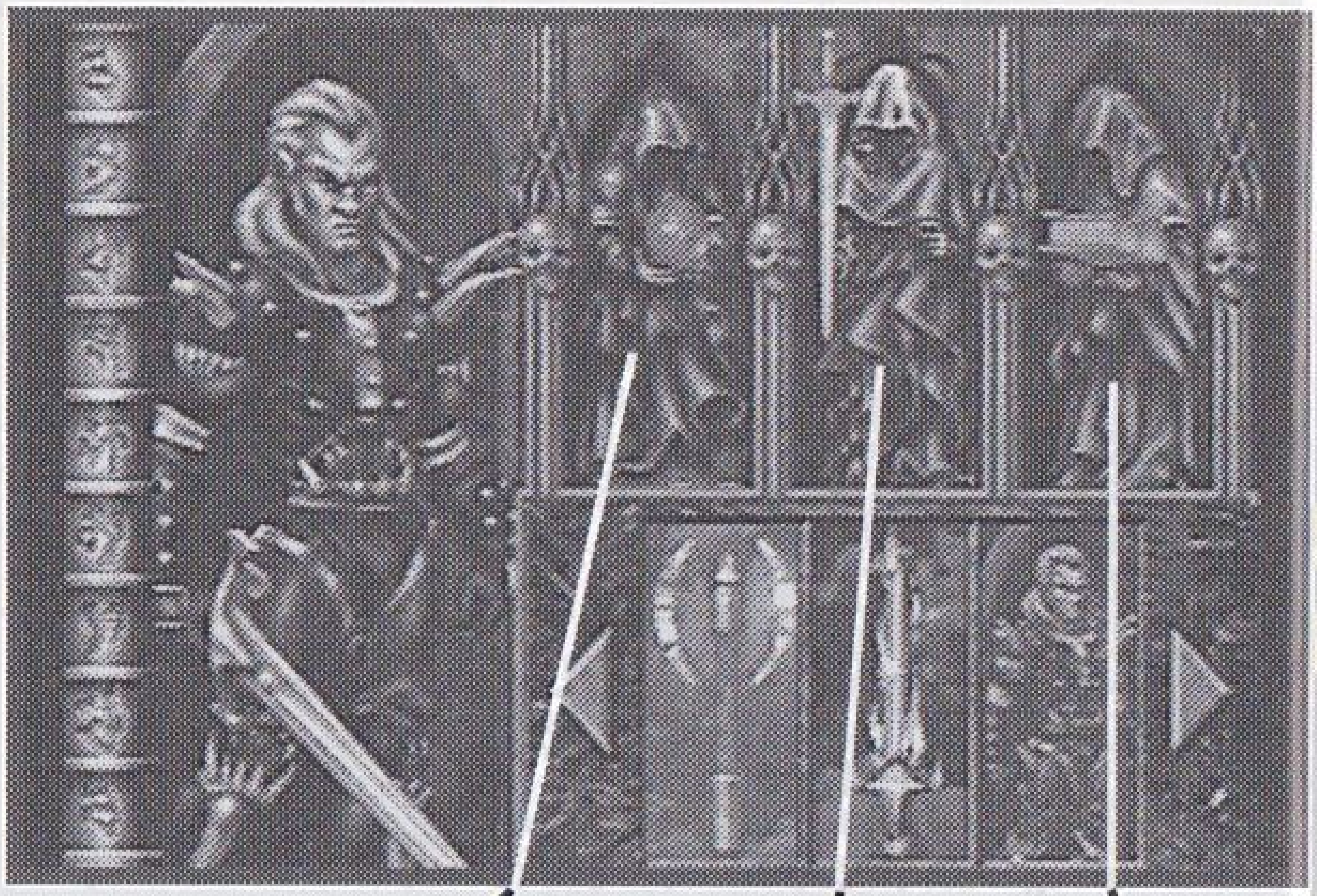
EXIT (SALIR)
Para volver al juego.





INVENTARIO

1. Durante la partida, pulsa el botón **Start** para acceder al menú del inventario.
2. Pulsa las teclas de **dirección izquierda/derecha** para destacar una zona: SPELLS (hechizos), OBJECTS (objetos) o ARMORY (armaduras).
3. Pulsa la tecla de **dirección inferior** para activar la zona que has destacado.
4. Pulsa las teclas de **dirección izquierda/derecha** para desplazarte entre los objetos.



5. Pulsa ● para oír una descripción del objeto destacado.
6. Pulsa ■ o la tecla de **dirección superior** para volver al menú del inventario. Pulsa el botón **Start** para volver al juego.

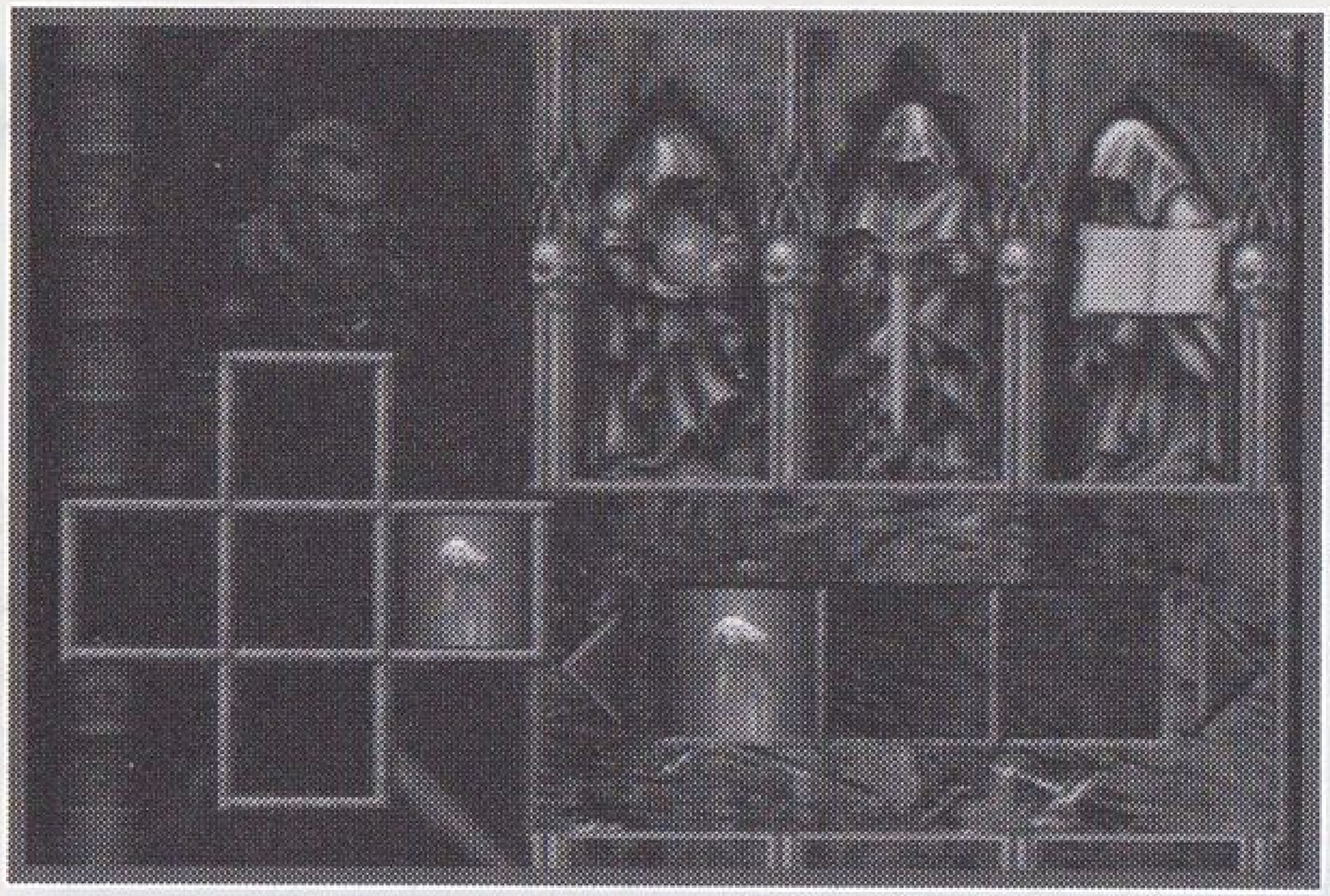
MENÚS RÁPIDOS

Tanto los hechizos como los objetos poseen menús rápidos que te permiten cargar tus 4 hechizos y objetos preferidos en menús de acceso rápido.

Para cargar un menú rápido:

1. Pulsa el botón **Start** para acceder al menú del inventario.
2. Destaca hechizos (SPELLS) u objetos (OBJECTS) y pulsa la tecla **direccional inferior** para entrar en esa zona.

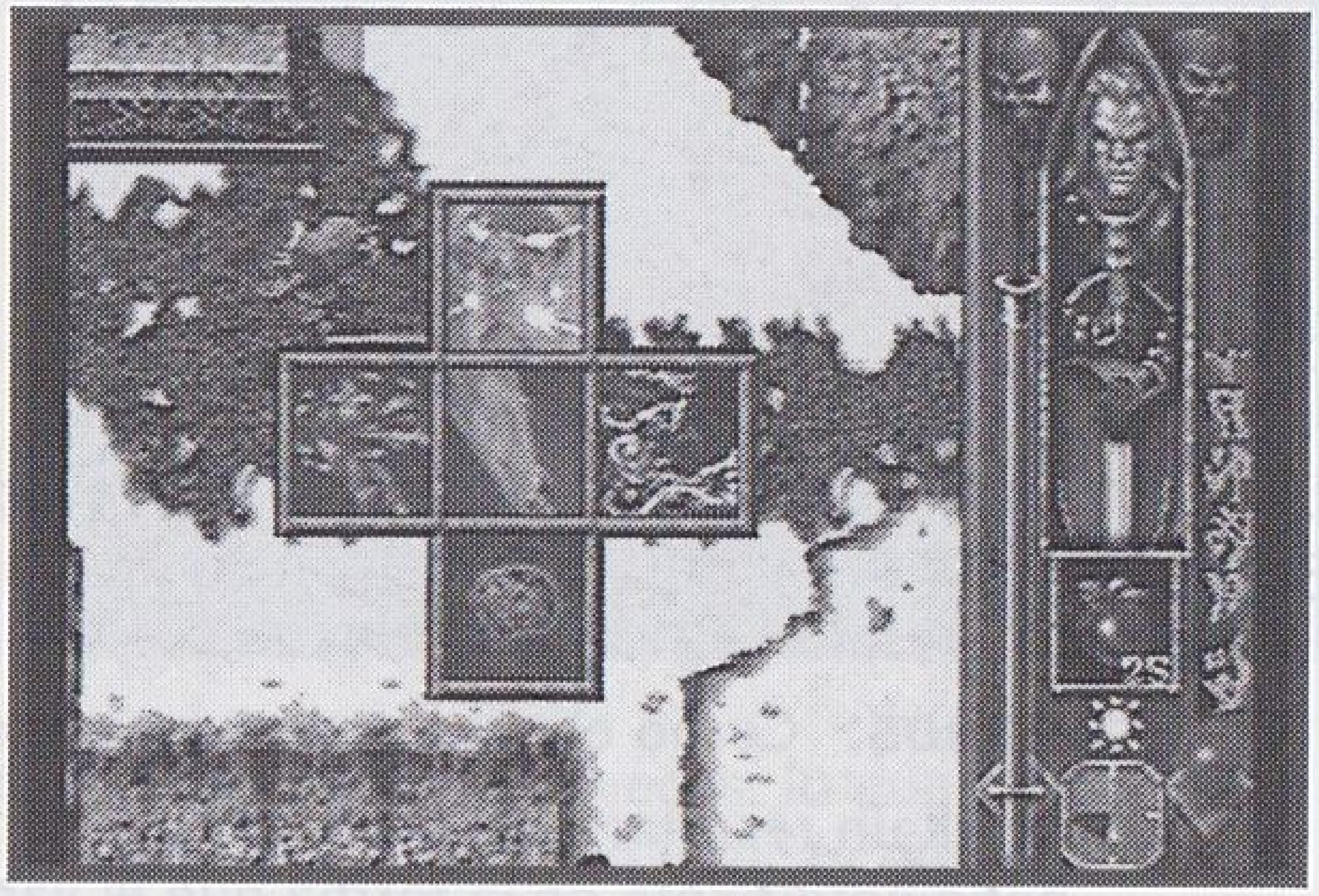
3. Destaca un hechizo o un objeto.
4. Pulsa X para crear una caja de destino en el menú rápido. A continuación, selecciona con las teclas de **dirección** una zona del menú rápido y vuelve a pulsar X para cargar el objeto.
5. Pulsa el botón **Start** para volver al juego.



Par acceder a un menú rápido

PARA UTILIZAR UN MENÚ RÁPIDO:

1. Pulsa el botón **R1** (hechizos) o el **R2** (objetos) para acceder al menú rápido.
2. Destaca el objeto que quieres cargar en la caja de hechizos, donde se encontrará disponible para el uso.
3. Pulsa X para cargar el objeto y volver al juego.



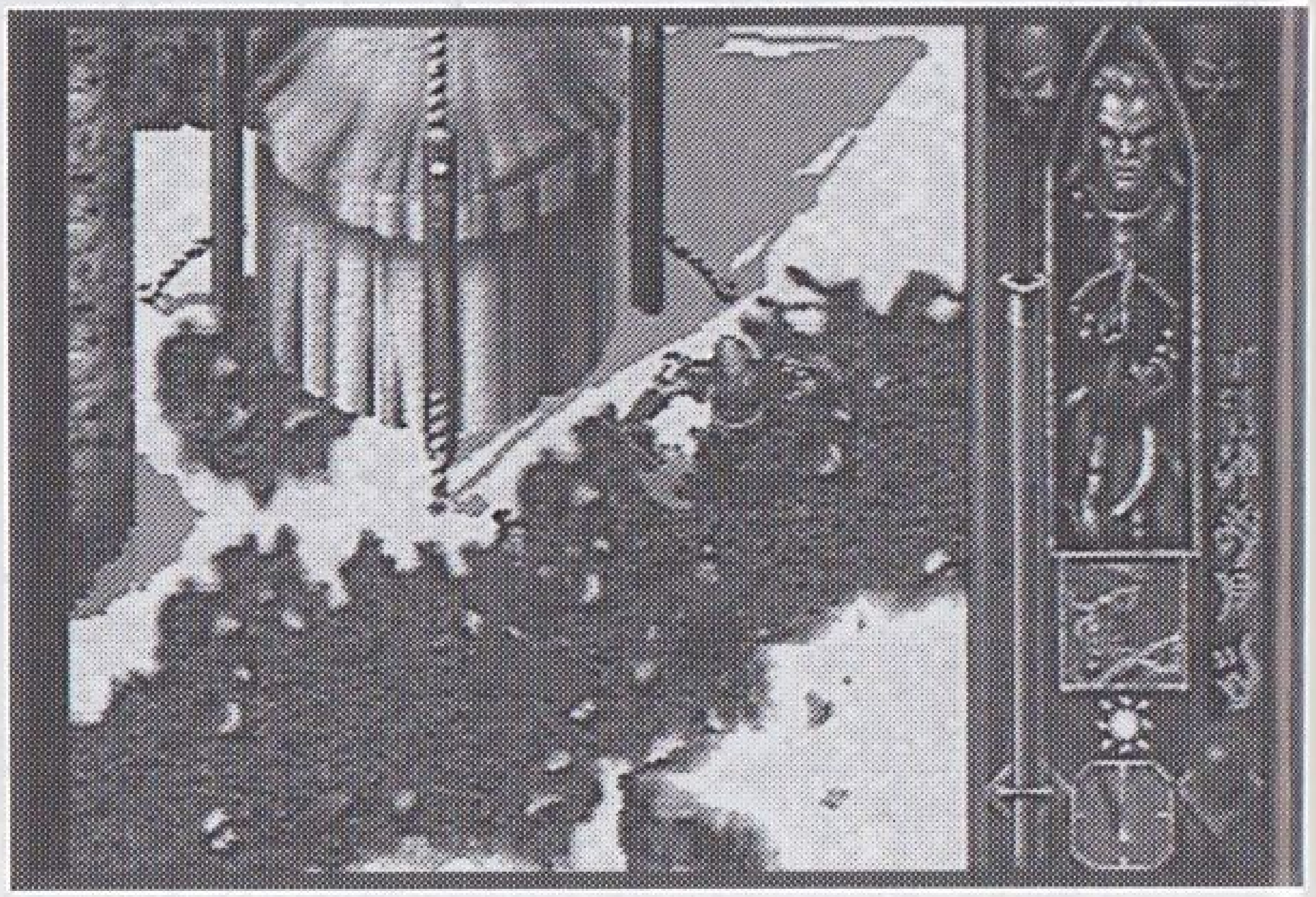
Para coger la caja de hechizos

Para lanzar un hechizo o utilizar un objeto:

Durante la partida, pulsa X para lanzar el hechizo o utilizar el objeto cargado en la caja de hechizos.

- Sólo podrás lanzar los hechizos que hayas cargado en la caja de hechizos.
- No podrás utilizar hechizos ni objetos cuando Kain vaya equipado con un arma cuyo uso requiera de las dos manos, como las hachas o el rebanador de almas, o se encuentre en cualquier forma que no sea la de vampiro.
- Cuando el icono de la caja de hechizos esté de color gris, no podrás lanzar ese hechizo o utilizar ese objeto (por ejemplo, cuando Kain vaya equipado con un objeto cuyo uso requiera las dos manos).

BIENVENIDO A NOSGOTH



Prepárate para emprender una aventura estremecedora. Como buen vampiro, debes despedazar gente y abrirte camino a través de un mundo enorme y poco acogedor. Ah, y las reglas han cambiado: las cosas que son inofensivas para los mortales pueden resultar fatales para un vampiro.

Nota –Las bocanadas blancas y los efectos de sonido "oof" (uf) indican que Kain está recibiendo algún tipo de daño.

Terreno

Agua: Causa lesiones. Cuando Kain adopta la forma de lobo puede saltar sobre pequeñas corrientes de agua sin recibir ningún daño. En forma de neblina, puede atravesar el agua sin problemas.

Pantanos: Como el agua, causa lesiones si Kain no la cruza en forma de neblina.

Lava: Kain resultará herido cuando la toca, la atraviesa o salta por encima de ella, independientemente de la forma que el vampiro haya adoptado.

Árboles: Córtalos con las hachas.

Rocas quietas: Destrúyelas con el mazo.

Piedras: Empújalas a un lado. Como vampiro novato, Kain sólo tiene fuerza para empujar piedras pequeñas.

Nota –El fluido que emana de algunas fuentes de sangre aumentará la fuerza de Kain, lo que le permitirá empujar piedras más grandes y pesadas.

Tiempo

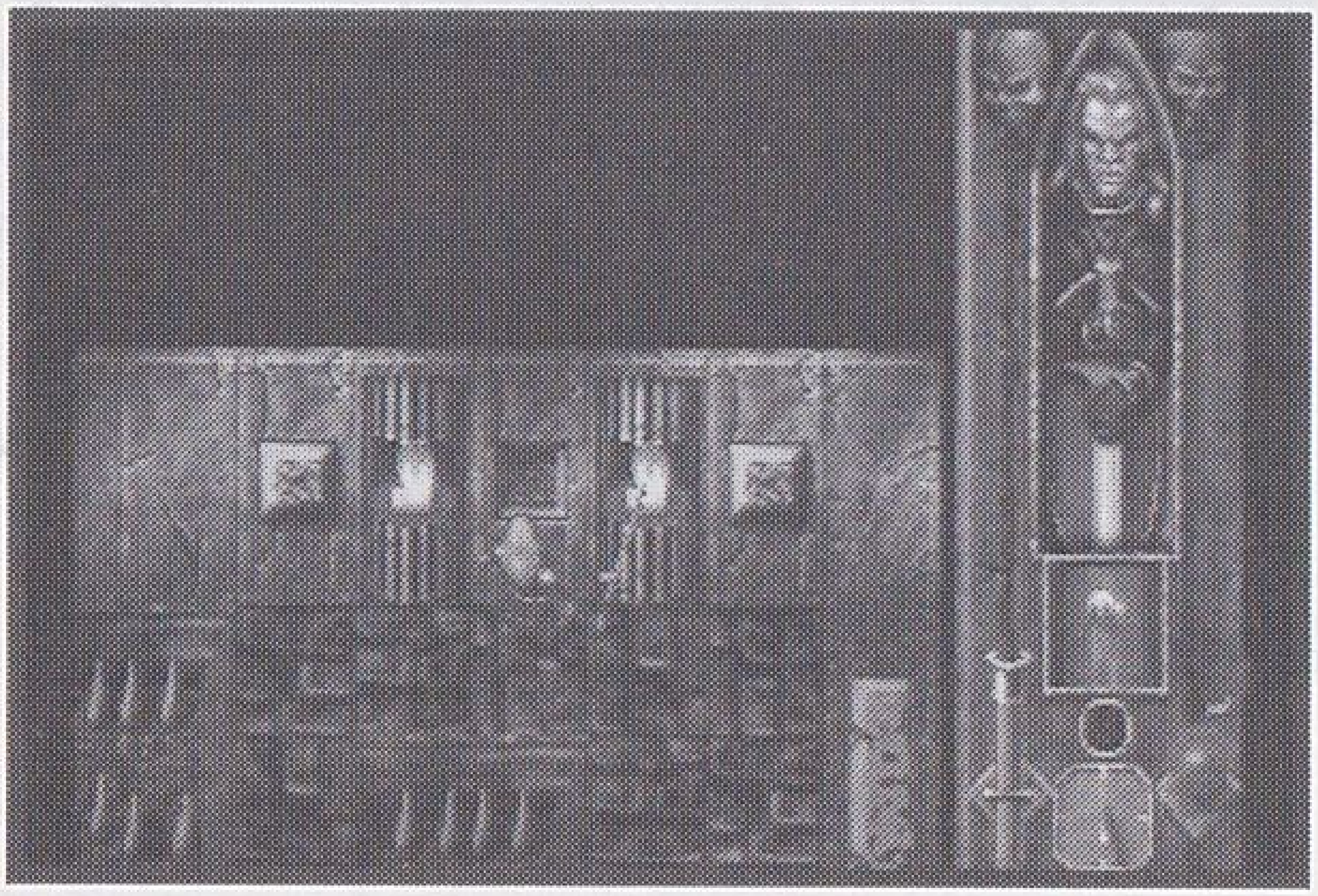
Lluvia: Causa ligeras lesiones.

Nieve: Causa ligeras lesiones.

Objetos

Barriles: Pueden abrirse a golpes y, normalmente, contienen reforzadores de energía.

Cofres: Los cofres de madera se abren automáticamente. Los de hierro deberás abrirlos a golpe de mazo. Una vez abiertos, podrás coger los reforzadores de energía que contienen.



Botones, clavijas y palancas: A lo largo de todo el juego, Kain se encontrará con botones en las paredes, y palancas y botones en el suelo. Se activan automáticamente al aproximarse a ellos. A veces, podrás activar estos resortes en una secuencia determinada para desencadenar algún acontecimiento.

Marcadores de perspectiva: Kain puede activar estos marcadores rojos, brillantes y triangulares si camina sobre ellos. Cuando pisas sobre algunos, se oirá una voz dándote información; otras veces, lo que saldrán son imágenes. Las marcas visuales que tienen un murciélago indican que Kain puede dirigirse volando hacia ese lugar. Los marcadores de perspectiva que se encuentran frente a los postes indicadores y señales colgantes ofrecen una imagen en aumento de la señal en cuestión.

Nota –Para volver a escuchar o ver las perspectivas, camina sobre el triángulo otra vez y pulsa ●.

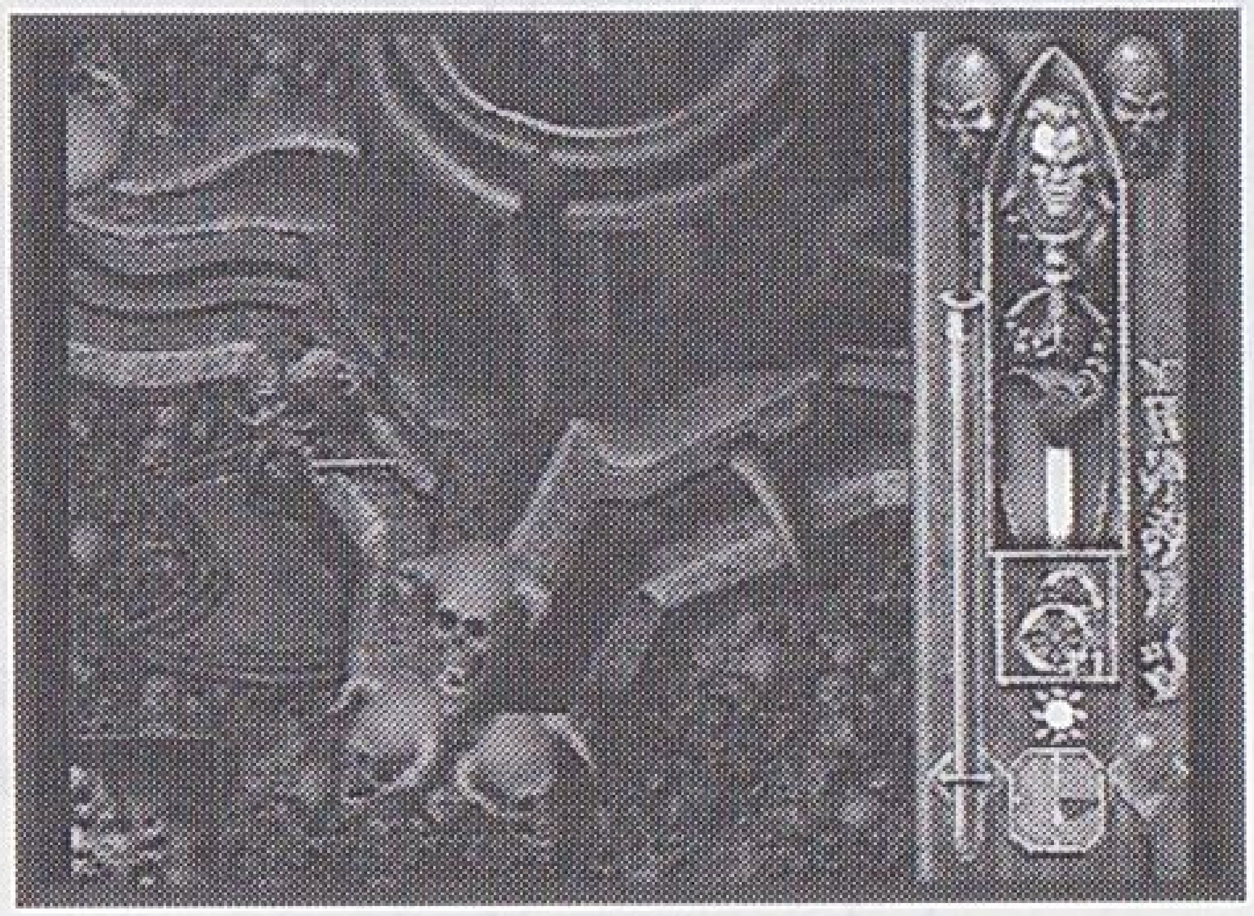
Teletransportadores: Plataformas señaladas con runas. Cuando Kain se detenga sobre uno de ellos, será teletransportado a una plataforma “receptora”.

Seres humanos

Aldeanos: Puedes “hablar” con los aldeanos, tanto disfrazado como de incógnito, pulsando ● cuando te encuentres cerca de ellos.

Prisioneros encadenados y aldeanos dormidos: Autoservicio. No tendrás que poner a estos “alimentos” en estado errabundo antes de alimentarte.

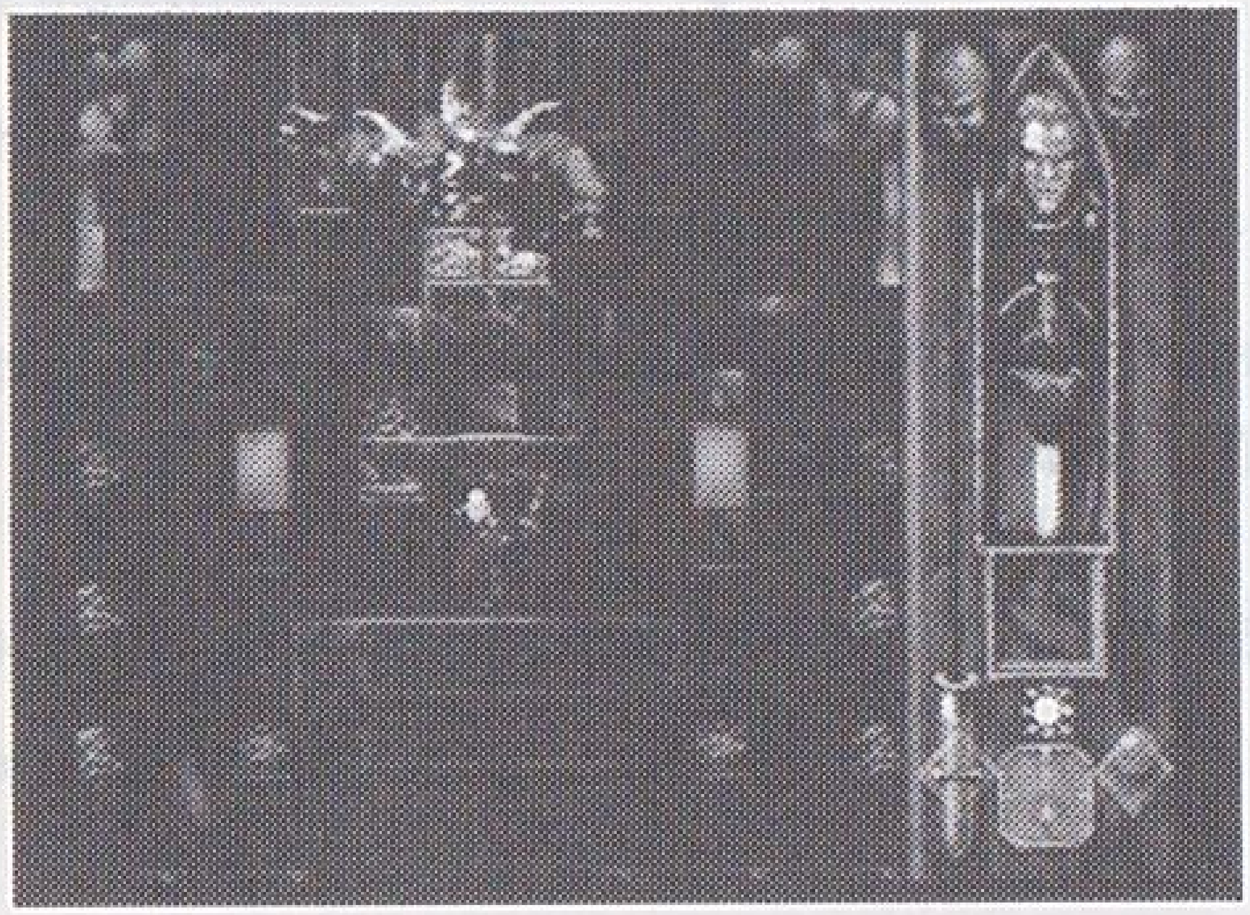
Fuentes de sangre



Desperdigadas a lo largo y ancho de Nosgoth, las fuentes de sangre te confieren varios poderes cuando bebes de ellas. No debes beber más de una vez en cada una de las fuentes.

- Tres fuentes te confieren una fuerza extraordinaria.
- Tres aceleran tu recuperación mágica.
- Una te proporciona protección contra la lluvia.
- Otra te proporciona protección contra la nieve.
- Una te proporciona una forma de disfraz perfeccionada, el incógnito, lo que le permite a Kain conservar su fuerza de vampiro mientras aparece como un noble ante los ojos de la gente.

Forjas de espíritu



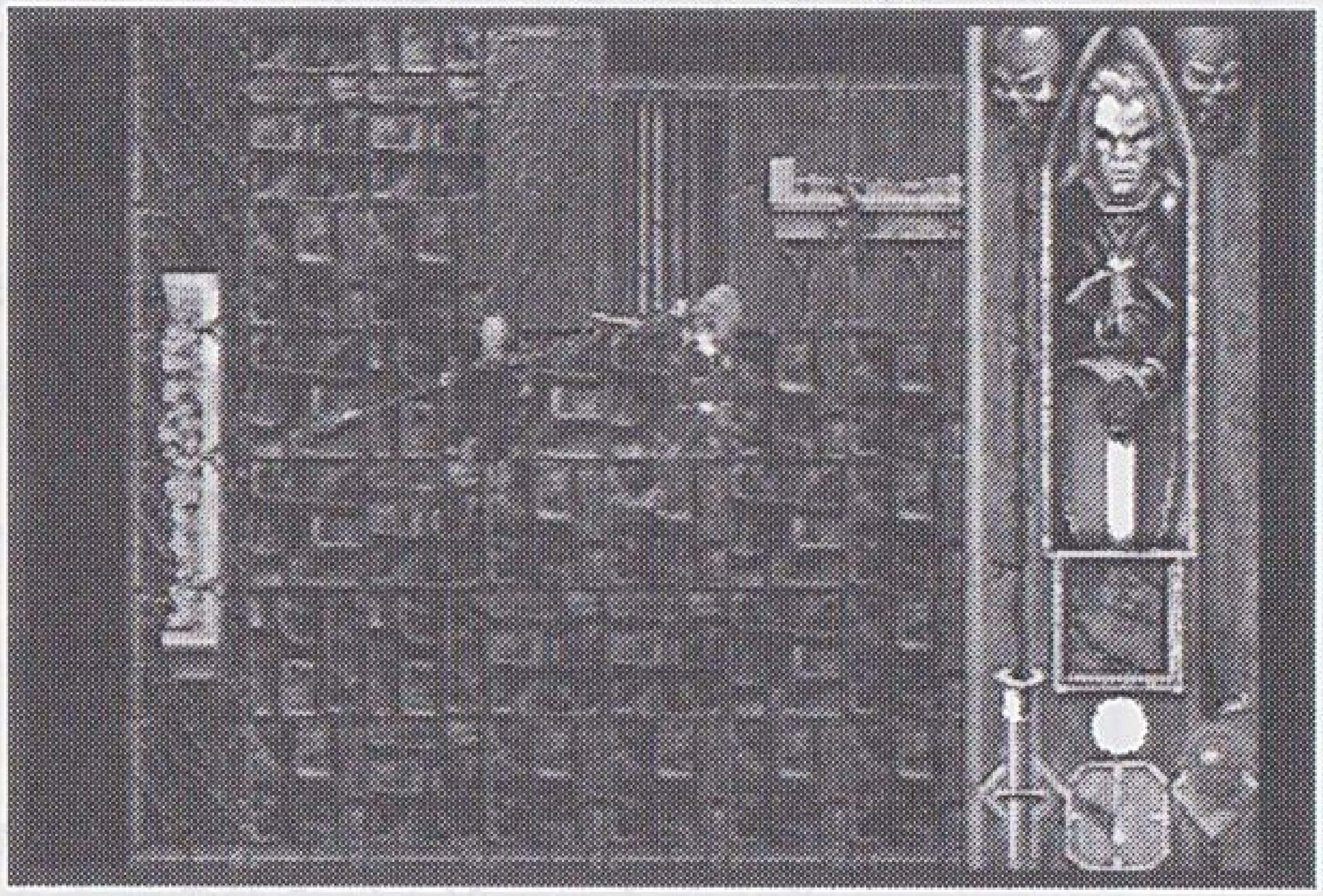
Escondidas a lo largo y ancho de Nosgoth se encuentran las forjas de espíritu, en las que puedes sacrificar parte de tu sangre a cambio de artefactos importantes.

ALIMENTACIÓN

Para alimentarse, los vampiros deben beber sangre. A medida que explores Nosgoth y adquieras experiencia como vampiro, aumentará tu capacidad para retener sangre. La sangre se va consumiendo muy lentamente para mantenerte vivo. También perderás sangre cuando recibas algún daño.

Cómo alimentarse:

1. Atacando a los enemigos. Justo antes de morir, los enemigos vagarán por la pantalla en estado errabundo.
2. Acércate al enemigo cuando se encuentre en estado errabundo y pulsa ● para alimentarte.



Nota –También puedes alimentarte utilizando los hechizos de la gota de sangre y la ducha de sangre o equipándote con la armadura de carne.

Tipos de sangre

Cada uno de los cuatro tipos de sangre posee un efecto diferente:

Sangre roja: Hace aumentar el frasco de sangre de Kain (contador de salud).

Sangre negra: Hace disminuir el frasco de sangre de Kain (contador de salud).

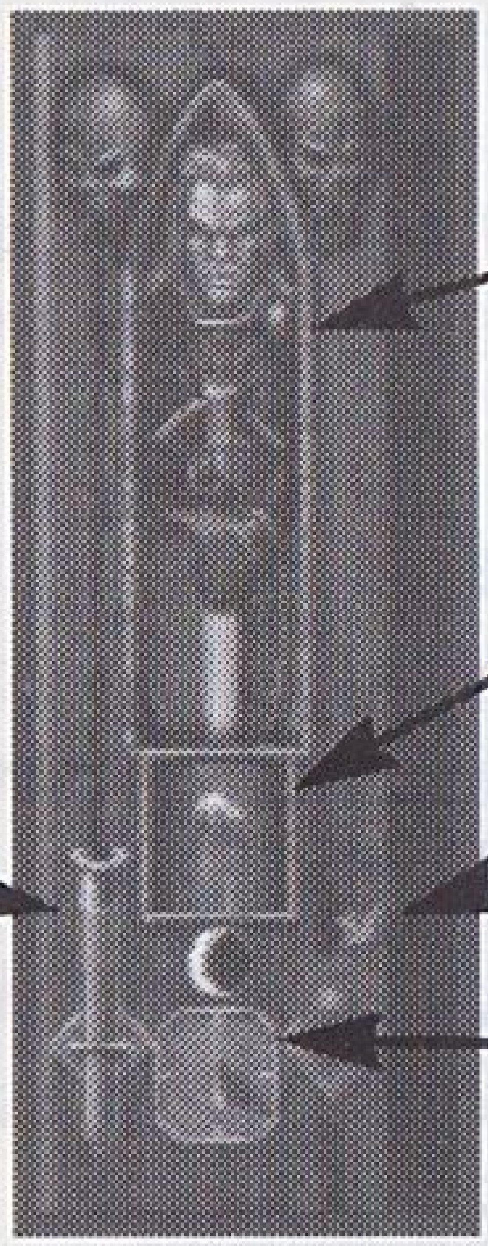
Sangre azul: Sangre fantasmal/mágica. Al beberla, el contador mágico de Kain aumenta.

Sangre verde: Veneno. Si Kain absorbe aunque sea una pequeña cantidad de sangre verde, su frasco de sangre se vuelve verde y la pérdida de sangre aumenta hasta que Kain se cura con la anti-toxina.

Nota –La sangre verde se evapora con el tiempo, si Kain posee sangre suficiente en su frasco como para esperar.

RECUADRO DE SITUACIÓN

No pierdas de vista tu recuadro de situación para evitar el descenso al abismo por toda la eternidad.



INDICADOR	USO
SARCÓFAGO	Muestra la configuración del arma y la armadura que Kain está utilizando en ese momento.
CAJA DE HECHIZOS	Muestra el hechizo o el objeto que se encuentra en ese momento en su interior.
RELOJ DE SOL	Muestra el momento del día (sol) o de la noche (luna). Durante el día, la fuerza de ataque de Kain decrece; durante la noche, aumenta. Cada 15 minutos se completa un ciclo diario completo (7,5 minutos de día y 7,5 de noche).
CONTADOR DE MAGIA	Muestra el nivel de magia de Kain.
FRASCO DE SANGRE	Muestra el estado de salud de Kain en ese momento.

ARMADURAS

Para épocas en que la espada es más poderosa que la pluma.

Para equiparse con armaduras y armas:

1. Selecciona la zona de Armory (armaduras) del menú de inventario y pulsa la tecla de **dirección inferior**.
2. Destaca un objeto y pulsa ● para escuchar una descripción del mismo.
3. Pulsa × para equiparte con el objeto seleccionado.

ARMADURA	USO
HIERRO	Es la armadura de base y tu mejor protección general.
HUESO	Con ella, los muertos vivientes más débiles (esqueletos, zombis, sombras) no repararán en Kain.
CAOS	Los enemigos que ataquen a Kain sufrirán un daño de las mismas proporciones del que han infligido.
CARNE	Absorbe la sangre de un enemigo, lo que le permite a Kain concentrarse en su asesinato.
ESPECTRO	Cuando Kain lleva esta armadura, cualquier daño que recibe del enemigo se divide automáticamente entre su contador de magia y su frasco de sangre.

ARMA	USO
ESPADA DE HIERRO	Una espada heredada, de gran calidad, que despedaza barriles y enemigos por igual.
MAZO	Atonta a los enemigos humanos y destruye los obstáculos rompibles.
HACHAS	Un arma brutal cuyo uso requiere las dos manos. Resulta ideal para cortar cuerpos de enemigos a diestro y siniestro. Al igual que con otras armas que requieren de las dos manos, Kain no puede lanzar hechizos o utilizar objetos mientras vaya equipado con las hachas.
ESPADA DE FUEGO	Quema a los enemigos.
REBANADOR DE ALMAS	Este traficante de muerte requiere las dos manos y hace explotar a los enemigos con un solo golpe. Sin embargo, agota la magia de Kain y le impide lanzar hechizos o utilizar objetos.

MAGIA

A medida que Kain explore el mundo de Nosgoth, descubrirá nuevos hechizos. Los hechizos pasarán automáticamente a formar parte del inventario de Kain cuando los cojas. Deberás cargar los hechizos en el menú rápido de hechizos y meterlos en la caja de hechizos antes de poder lanzarlos.

Kain sólo puede lanzar hechizos cuando tiene magia. Cada vez que lance un hechizo, una parte de los poderes mágicos de Kain se consumen. A medida que Kain recoja pirámides, su capacidad mágica irá aumentando. Los poderes mágicos se recargan lentamente con el tiempo.

Nota –Ver “Menús rápidos” (páginas 62 y 63) para obtener más información sobre cómo cargar y utilizar los hechizos.

HECHIZO	USO
SANTUARIO	Devuelve a Kain a su cripta.
CONTROL MENTAL	Le proporciona a Kain la posesión de la mente de sus enemigos humanos hasta que el cuerpo del poseído muere o hasta que Kain decide "desposeer" a esa persona.
DESTRUCTOR DE ESPÍRITUS	Le proporciona a Kain el dominio sobre CUALQUIER enemigo, con excepción de los jefes.
RAYO DE ENERGÍA	Destruye a los enemigos con una descarga de energía. Puede utilizarse para activar resortes.
LUZ	Ilumina las zonas oscuras.
INCAPACITADOR	Detiene a los enemigos.
ATONTADOR	Manda a los enemigos humanos a un estado errabundo, lo que permite a Kain alimentarse con ellos a placer.
GOTA DE SANGRE	Un proyectil mágico que traslada la sangre de sus presas directamente al gaznate de Kain.
DUCHA DE SANGRE	Envía gotas de sangre a todos los enemigos que se encuentran en su área de efecto.
REPELEDOR	Inmuniza a Kain de todos los ataques de sus enemigos y devuelve los proyectiles.
SEMILLA DEL ODIO	Todos los enemigos que se encuentren en su área de efecto se vuelven locos de odio y se atacan unos a otros durante la duración del hechizo.
MUERTE ESPIRITUAL	Causa la muerte inmediata a la mayoría de los enemigos (salvo a los jefes).
RELÁMPAGO	Convoca a una lluvia de relámpagos sobre todos los enemigos que aparezcan en la pantalla. Sólo puede utilizarse en el exterior.

FORMAS

A medida que crezcan los poderes vampíricos de Kain, irá siendo capaz de asumir distintas formas.

Para asumir una forma:

1. Pulsa ▲ para acceder al menú de formas.
2. Utiliza las teclas de **dirección para** destacar la forma que quieras asumir.
3. Pulsa ✕ para transformarte.
4. Pulsa ▲ cuando estés preparado para volver a asumir la forma de vampiro.

Nota – Debes obtener la forma apropiada antes de que puedas asumirla.

FORMA	USO
VAMPIRO	La forma natural de Kain.
LOBO	Permite a Kain saltar sobre obstáculos y palancas que, de otro modo, resultarían inaccesibles. También puede moverse más rápido y desgarrar yugulares. Pulsa ■ para atacar en forma de lobo, y ✕ para saltar.
MURCIÉLAGO	Le permite a Kain volar hasta las zonas señaladas por faros y hasta las señales de guía sobre el mapa en forma de murciélago. (Kain sólo podrá asumir la forma de murciélago cuando se encuentre al aire libre).
NEBLINA	Le permite a Kain atravesar áreas infranqueables como puertas, paredes, etcétera. Cuidado con la trampa del torbellino de niebla.
DISFRAZ	Le permite a Kain pasar desapercibido entre la gente.
INCÓGNITO	Le permite a Kain mantener la forma de vampiro mientras aparece como una persona normal ante los seres humanos. Sin embargo, una vez que Kain ataca, vuelve a asumir la forma de vampiro.

MAPAS Y ZONAS

MAP	USO
MAPAMUNDI	Para acceder a él, pulsa el botón **Select**. Las zonas que aparecen destacadas son aquellas por las que Kain ya ha viajado.
MAPA DE ZONA	Para acceder a él, pulsa el botón **L2**. Muestra la superficie o la zona subterránea en la que Kain se encuentre en ese momento.
FORMA DE MURCIÉLAGOS	Para acceder a este mapa, debes transformarte en murciélago.

ZONAS DEL MAPA	USO
SUPERFICIE	Muestra todas las zonas que no aparecen especificadas en el mapa como subterráneas.
PUEBLOS	Los nombres y las direcciones de los pueblos se proporcionan normalmente en los puntos de perspectiva visual.
FAROS PARA MURCIÉLAGOS	Torres grandes, cubiertas de runas y similares a antenas sobre la superficie. Estos faros aparecen en el mapamundi como señales que muestran las zonas que son accesibles para un murciélago.
FUENTES DE SANGRE	Le proporcionan diversos reforzadores de energía a Kain. No seas glotón, porque cualquier utilización posterior a la inicial dañará a Kain.
FORJAS DE ESPÍRITUS	Puntos sobrenaturales en los que Kain puede comerciar con sangre a cambio de diversos objetos.
TELETRANSPORTADORES	Teletransportan a Kain a diferentes zonas.
PUNTOS DE SONIDO	Provocan el diálogo entre Kain y su víctima. Para volver a activarlos, coloca a Kain sobre el punto de nuevo y pulsa ●.
PUNTOS DE IMAGEN	Podrás ver imágenes fijas de varios lugares del país. Para volver a activarlos, coloca a Kain sobre el punto de nuevo y pulsa ●.
PUNTOS DE CONTROL	Torres grandes, cubiertas de runas y similares a antenas situadas sobre las zonas subterráneas. Para guardar la posición, colócate al pie de una torre (ver "Cómo guardar una partida", página 77)

OBJETOS Y REFORZADORES DE ENERGÍA

OBJETO	USO
CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS	Hace resucitar a Kain o le devuelve salud.
ANTI-TOXINA	Contrarresta los efectos del veneno.
DESOLLADOR	Se trata de un proyectil lento que rastrea y deja al descubierto la carne de su presa.
TAROT PENTALICHE	Causa la muerte de forma aleatoria.
EXPLOSIÓN	Proyectil que explota al contacto.
PUTREFACTOR	Este proyectil funde a su presa en un charco de cieno hirviente. Los enemigos que toquen este charco verde se fundirán también.
BANCO DE ENERGÍA	Recarga el contador de magia de Kain y le permite lanzar hechizos sin gastar sus fuerzas. Cuando los efectos del hechizo terminen, toda la energía mágica de Kain se habrá consumido.
CÁMARA LENTA	Ralentiza a un cuarto de su velocidad todo lo que se encuentra en la zona del hechizo.

OBJETO	USO
FRASCO DE SANGRE	Incrementa la capacidad del contador de salud de Kain.
COPA DE SANGRE	Restablece los puntos de salud de Kain. Encontrarás tres tipos de copas: pequeña, mediana y grande.
TRIÁNGULO DE RUNAS	Incrementa la capacidad mágica de Kain.
ESFERA MÁGICA	Restablece los puntos mágicos de Kain.
TARJETAS DE ICONO	Todos los objetos, armas, armaduras, hechizos y formas aparecen dibujados en tarjetas. Cógelas para obtener lo que aparece dibujado en ellas.

AMULETOS

COMODÍN	USO
CABEZA DE NUPRAPTOR	Repara el pilar de la mente.
ANILLO DE VORADOR	Convoca a Vorador.
MÁQUINA DEL TIEMPO	Para viajes a través del tiempo (un sólo uso).
MUÑECA DEL FABRICANTE DE MUÑECAS	Conserva el alma de la hija del rey Ottmar.
CAPA AISLANTE DE DEJOULE	Repara el pilar de la energía.
TOCADO DE CUERNOS DE BANE	Repara el pilar de la naturaleza.
YELMO DE MALEK	Repara el pilar del conflicto.
OJO DEL AZIMUTH	Repara el pilar de la dimensión.
RELOJ DE ARENA DE MOEBIUS	Repara el pilar del tiempo.
ESCALAS DE ANACROTHE	Repara el pilar de los estados.
OJO DE LA MUERTE DE MORTANIUS	Repara el pilar de la muerte.

PISTAS EN UNA INMERSIÓN EN EL TERROR

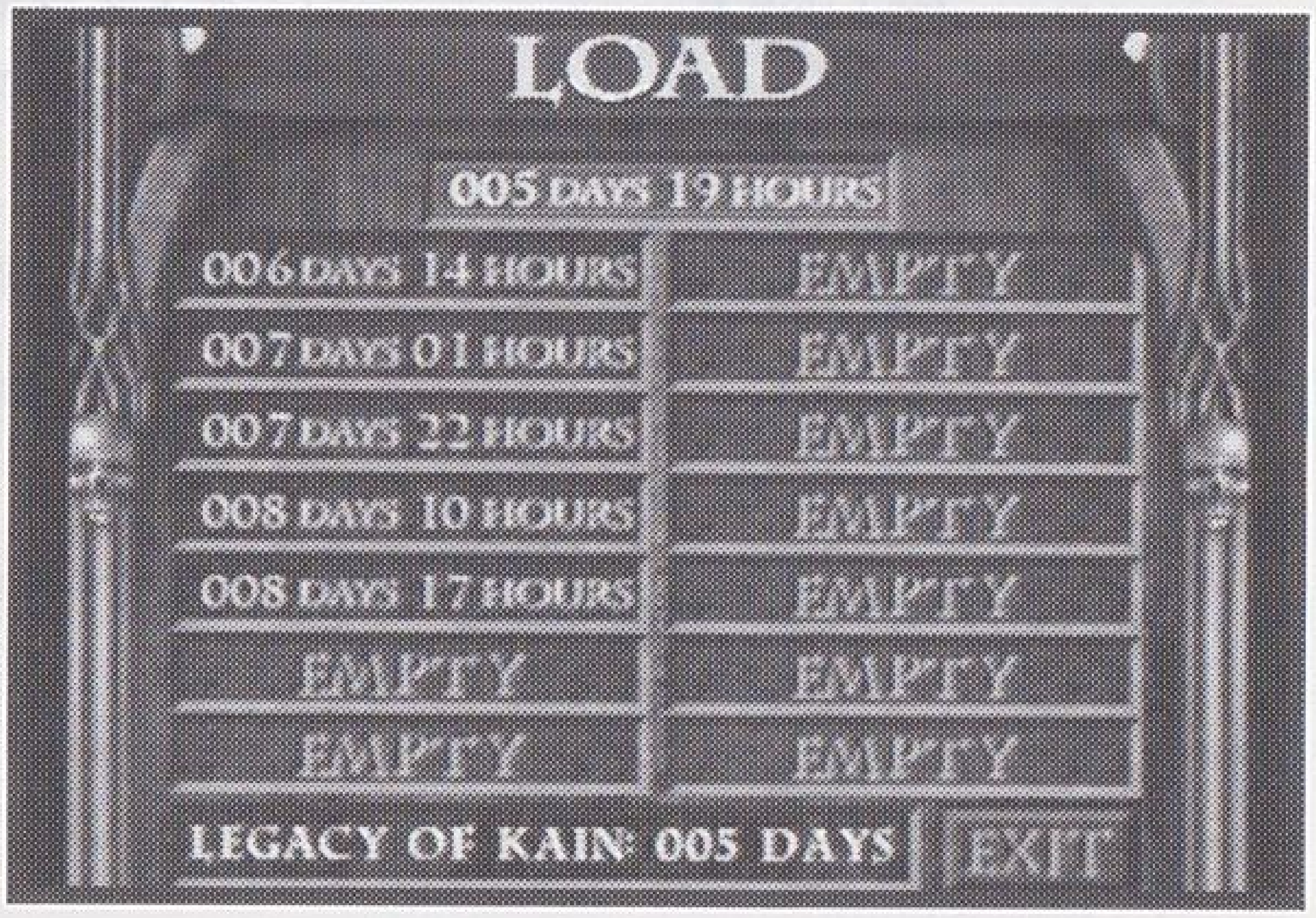
- Si te atascas, intenta volver hacia atrás. A lo mejor te has saltado una clavija o un resorte.
- A veces, necesitarás la ayuda de otros para llevar a término una tarea. El control de la mente es más que necesario.
- Hazte con un nuevo hechizo. Puedes necesitarlo para terminar la sección en que te encuentres.
- Espera la caída de la noche para entrar en los pueblos y así te resultará más fácil conseguir alimento.
- Prueba a mover los objetos que no sean fijos, quizá descubras algo.
- Si sabes lo que te conviene, guardarás la partida a menudo.
- Si te atascas o te pierdes, utiliza el zoom para alejar la imagen.
- Mira con atención las animaciones y ten los oídos bien abiertos a las pistas.
- Experimenta con las armaduras y las armas. Existen distintas combinaciones que pueden resultar mortíferas..
- Algunos enemigos poseen debilidades que puedes explotar. Los muertos vivientes pueden arder.
- Sabrás que has vuelto hacia atrás cuando veas los fantasmas de los enemigos a los que has vencido.
- Algunas formas poseen más de una utilidad. Experimenta.
- A veces, es mejor mezclarse con la gente que quedarse al margen. La gente te hablará (o te dejará en paz) mientras sepas cómo mirarles.
- Kain es más poderoso de noche. Es un buen momento para enfrentarse con los enemigos más fuertes.
- Come bien, pero no te des un atracón.
- Las fuentes de sangre le proporcionan a Kain mucho más que una comida gratis. Escucha a los espíritus.

- Una vez que hayas atravesado una zona, no te creas que ya has terminado con ella. Vuelve con nuevos poderes y verás que tu paciencia obtiene grandes recompensas.
- No esperes al momento en que necesites la resurrección para utilizar el corazón de las tinieblas. Utilízalo para añadirle sangre a tu frasco mientras estás vivo.
- No te apresures. Tómate tu tiempo para disfrutar de los paisajes de Nosgoth. Dispones de toda la eternidad para cobrarte tu venganza. ¡Utilízala!

Nota - Después de haber despejado una zona de enemigos, algunos volverán en forma de fantasmas. Los fantasmas dañan tu contador de magia. La sangre de los fantasmas se añade a tu energía mágica. El juego comienza (en el mausoleo) el día 4 a las 17 horas.

CÓMO GUARDAR UNA PARTIDA

1. Dirígete hacia un punto de control, representado por una torre y colócate a sus pies.
2. La pantalla te preguntará si quieres guardar la partida. Selecciona YES y pulsa X.
3. Aparecerá el menú de la tarjeta de memoria. Utiliza las teclas de **dirección para** seleccionar una ranura de memoria.
4. Pulsa X para guardar la partida en esa ranura y volverás automáticamente al juego.



FICHA TÉCNICA

International Marketing Manager
Jim Curry

Producers
Andy Trapani
Rosaura Sandoval

Director
Denis Dyack

CREACIÓN ARTÍSTICA

Dirección artística
Darren Cranford
Kevin Gordon
Ken McCulloch

Expertos artísticos
Scott Collie
Scott Derby

Creadores artísticos
Ryan Andrews
Tony Ascroft
Al Grace
Clint Green
Brad Ryan
Phil Tauro

CODIFICACIÓN

Dirección de programación
Denis Dyack

Expertos programadores
Clint Lipczynski
Andrew Summerfield

Programadores
Andrew Bates
Rick Goertz
Doug Tooley

DISEÑO

Directores de diseño
Seth Carus
Armando Marini
Ken McCulloch

Diseñadores
Albert Alejandro
Riley Cooper
J. Epps
Chazz Geiwitz
Jack Meier
Rodney Rapp
Kenny Reeves
Josh Rose
Eric Simonich
Ted Traver
Caroline Trujillo
Jaime Wojick

Jefe de márketing
Jim Curry

Vicepresidente de marketing
Scott Steinberg

Marketing de Activision
Henry Siegel
Marc Metis

Concepto de Kain
Denis Dyack

Argumento y mitología de Blood Omen
Denis Dyack & Ken McCulloch

Guión cinemático original
Ken McCulloch

Adiciones y edición del guión cinemático
Jim Curry
D. G. Chichester

Guión original del juego
Ken McCulloch

Revisión del guión original del juego
Sheatiel Sarao
Seth Carus
Jim Curry

Jefe de diseño
Amy Hennig

Productores
Rick Goertz
Lyle Hall
Joshua Marks
Mark Wallace
Jeff Zwelling

Productor ejecutivo
Jonathan Miller

Productor de Activision
Jason Kay

Creación artística suplementaria
Ross Cutler
Mike Tweedle

Apoyo de programación
Adrian Longland

Apoyo de la herramienta IGOT
Sean Vikoren

Música
Steve Henifin

Música adicional
Scott Shelly

Efectos de sonido cinemáticos
Denis Dyack
Dave Nelson/Outpost Studios
Jim Lebrecht

Cámara
Dave Nelson/Outpost Studios

Efectos de sonido durante el juego
Denis Dyack
Earl Vickers

Director de voces cinemáticas
Todd Bonzung

Director de voces del juego
Maddy Bascom

VOCES

Kain
Simon Templeman

Mortanius, William the Just
Tony Jay

Vorador, Bane
Paul Lukather

Moebius, Nupraptor, Anarcrothe
Richard Doyle

Ariel, Azimuth, DeJoule
Anna Gunn

Malek, Ottmar, Dollmarker
Neil Ross

Asistente de sonido
Mark Miller

Jefe de pruebas
Alex Ness

Desarrollo de las pruebas
Sheatiel Sarao

Ayudantes del desarrollo de las pruebas
Rich Krinock
Steve Papoutsis

Pruebas
Tony Borba
Attilio Brandi
Jeremy Bredow
Mike Brown
Chris Bruno
James Cabot
Shun Chang
Casey Craig
Joe Damon
Chris DeMartini
David Dao
Mitch Giampaoli
Karl Hagemann
Billy King
Doug Leslie
Craig Lonciero
Sam Maciel
Sean MacGrath
Scott Matt
Dan Miley
Billy Mitchell
Matt Prescott
Brett Robbins
Jim Reuter
Jason Sinclair
Sam Villanueva
Pat Walsh
Jeff Wilkinson
John Yanik
Matt Young

Manual
Carol Ann Hanshaw

Nuestro agradecimiento a
Karyn DePetris
Ross Lillo

Agradecimiento Especial
Tom Carey
John Mitterer
Lyle Hall
All the "digital widows"
"The Coffee Guy"

GARANTÍA LIMITADA DE CRYSTAL DYNAMICS

Crystal Dynamics garantiza al comprador original de este producto de software que, durante un plazo de 90 días a partir de la fecha de compra (el denominado "período de garantía") y en condiciones de uso normal, los componentes magnéticos y la documentación del usuario no presentarán defectos de material ni de mano de obra.

RECLAMACIONES DE LA GARANTÍA

Para hacer una reclamación acogiéndose a esta garantía limitada, devuelva el producto al centro donde fue adquirido, junto con el comprobante de compra, su nombre y dirección, y una descripción del fallo.
Alternativamente, envíenos el disco(s) a: Crystal Dynamics, 64 Willow Place, Menlo Park, CA 94025-3691, antes de que venza la garantía. Incluya una copia del recibo de compra fechado, su nombre y dirección, y una descripción del fallo. Crystal Dynamics, o el establecimiento autorizado correspondiente, reparará el producto o lo reemplazará por otro nuevo, dependiendo del caso, y se lo enviará a portes pagados, o bien le hará entrega de un vale equivalente al precio de compra del producto.
Para hacer una reclamación cuando la garantía de 90 días ya haya vencido, envíe el disco(s) original a la dirección de Crystal Dynamics mencionada anteriormente. Incluya una descripción del fallo, ponga su nombre y dirección, y adjunte un cheque o giro postal por valor de $10 americanos.

LIMITACIONES

Esta garantía sustituye a cualquier otra previa y ninguna representación o reclamación de ningún tipo podrá afectar u obligar a Crystal Dynamics. Cualquier garantía implícita aplicable a este producto de software, incluyendo garantías de comercio y conveniencia para un propósito particular, están limitadas al período de noventa (90) días antes mencionado. Crystal Dynamics no se responsabilizará en ningún caso de los daños especiales, accidentales o consecuenciales que surjan por la posesión, uso o malfuncionamiento de este producto de software de Crystal Dynamics.
Algunas jurisdicciones no reconocen las limitaciones de tiempo de las garantías implícitas y/o las exclusiones o limitaciones por daños accidentales o consecuenciales, por lo que las limitaciones y/o exclusiones anteriormente citadas podrían no afectarle a usted. Esta garantía proporciona unos derechos específicos que no alteran los imperantes en cada jurisdicción.
Los términos de la garantía limitada de Crystal Dynamics expuestos anteriormente no afectan sus derechos estatutorios de consumidor.

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• Australia	02 611 4574	
• Austria	0450 199 000 500	
• Belgium	025 020 593	
• Denmark	31 23 24 04	
• France	01 40 88 04 88	
• Germany	069 66 54 33 00	
• Greece	(00 301) 6777701	
• Ireland	+44 (0) 990 333 555	
• Italy	06 33018241	
• Netherlands	0495 544 562	
• New Zealand	09 479 7459	
• Norway	6679 9600	
• Portugal	(01) 354 02 30	
• Spain	902 102102	
• Sweden	(+46) 08 510 100 50	
• Switzerland	052 243 0 555	
• UK	0990 99 88 77	44-121-356-0831

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation™ Hardware Support.

Veuillez appeler notre service clientele a ces numeros suelement pour une assistance technique concernant la PlayStation™.

Bei allen Fragen rund umdie PlayStation™, kontakten Sie bitte den Kundenservice.

Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation™.

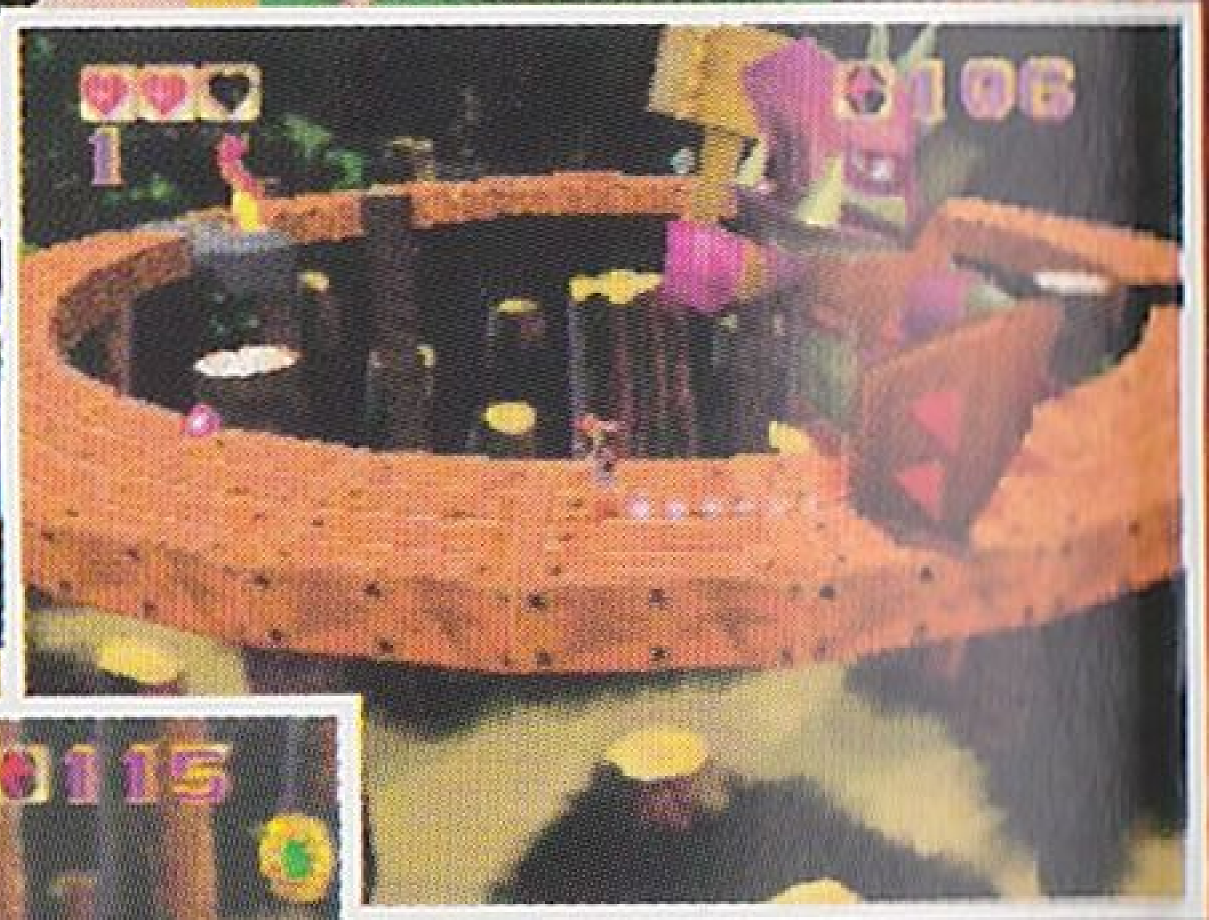
Por favour, liama a los siguientes numeros de nuestro Servicio de Atencion ai Cliente si denes problemas con cuaiquler producto de hardware relacionado con la PlayStation™.

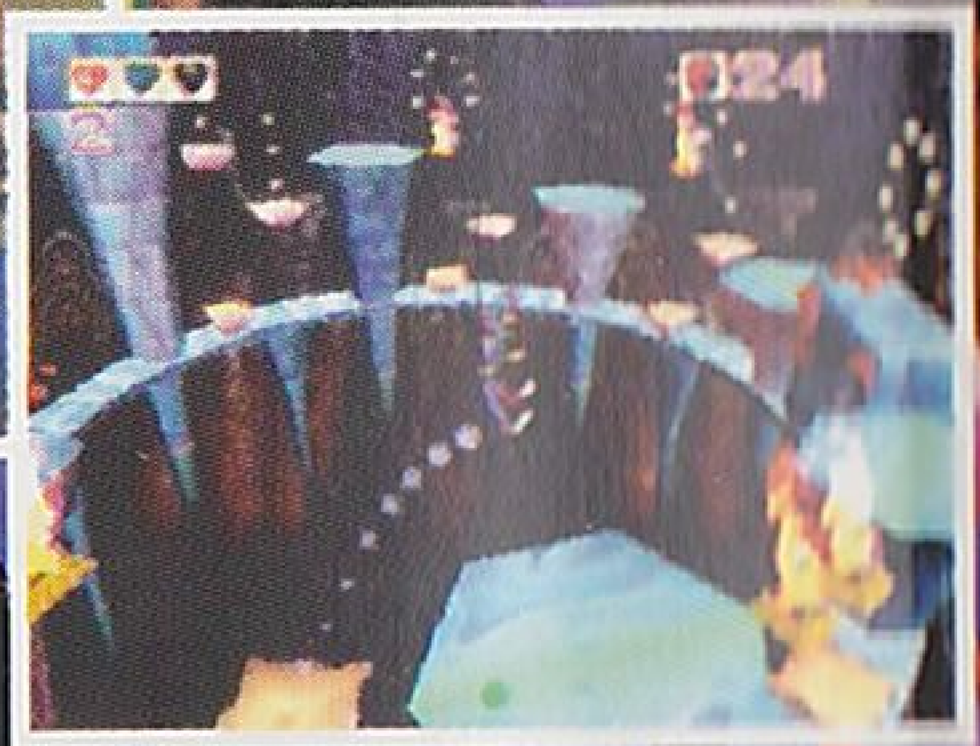
PANDEMONIUM!™

The fastest 3D character action game! Moving 3D camera showcases the huge, highly detailed 3D worlds.

Il più veloce gioco di azione 3D! La telecamera 3D mobile visualizza gli enormi e dettagliati mondi 3D.

¡El juego de acción con personajes tridimensionales más rápido! La perspectiva de la cámera te ofrece mundos tridimensionales con todo lujo de detalles.





© 1996 Crystal Dynamics. All rights reserved. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the GEX character, Blood Omen: Legacy of Kain, Pandemonium! and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics.

CRYSTAL DYNAMICS

SLES-00075

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

708964044521